免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.290（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年10月27日

页数：80页

重制以后人生更完美了。

1年第1期！翻开第一页，给你新的惊喜！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.290

近期热门游戏攻略集合

《怪物猎人P3》补完美狩猎攻略

《风来的西林5》详尽流程攻略

《双重国度》绝赞魔法书攻略

无双报道

神秘海域3

战国无双编年史

生化危机 启示录

生化危机 佣兵

魔法禁书目录

战场女武神3

凯瑟琳

特别策划

谁敢比我酷？！

极限运动特辑！

本期新增

肥皂专栏 GULAG

宇多田专栏 くまの部屋

马里奥八卦庆生合辑

超"Geiliable"

近200张绝密图片，满足你的视觉享受

2011年1月上
VOL.290
ISSN 1006-5032



MARIO

5年前，我们曾经制作了一期庆祝马里奥20岁生日的专题，5年后，我们打算用另一种方式来为这个意大利水管工庆祝生日。

每个玩家心中都会有喜欢的游戏角色。马里奥虽然不是每个人心中最喜欢的那个，但他绝对是最经典的那个。

高人气的游戏角色有很多，但像马里奥这么富有亲和力的却很少。他不仅仅出现在游戏中，甚至包括了我们生活的各个方面。

25年，数不清的作品数量，横跨5代游戏平台，包罗万象的游戏类型，没有哪一个作品可以与之相比，哪怕只达到他的一半。

2010年结束之前，我们有理由用为这个伟大的游戏角色庆生的方式，来为今年画上一个完美的句号。

你应该见过马里奥的cosplay，可能吃过马里奥的蛋糕，也许玩过马里奥的玩具，或许还穿过马里奥的衣服，他一直就在我们的身边。

Cosplay篇

被大批人cos的角色一定是有相当高的人气才行，而且马里奥和路易等主要角色的服装并没有多么复杂，于是我们在各个游戏展会上都能看到有人在cos马大叔和他的伙伴们。我们甚至在网上看到有专门的店在卖马里奥的服装，而买了服装的人自然也喜欢把自己的照片拿出来和别人分享。相比现在的一些游戏人物，他们的服装华丽异常，发型也很另类，面容更是俊美，再加上特殊的武器等等，即便有人cos也很难得到良好的效果。反观这些cos马大叔的人们，应该不会有人对他们太过挑剔，反而会觉得很亲切。这大概和游戏人物本身给人的印象有关吧。



小孩子的cos还是很可爱的，背景砖墙也很有原作的感觉。

马里奥在眺望碧奇被抓走的方向？如果在脚下画上筋斗云的话，他还真像孙悟空。

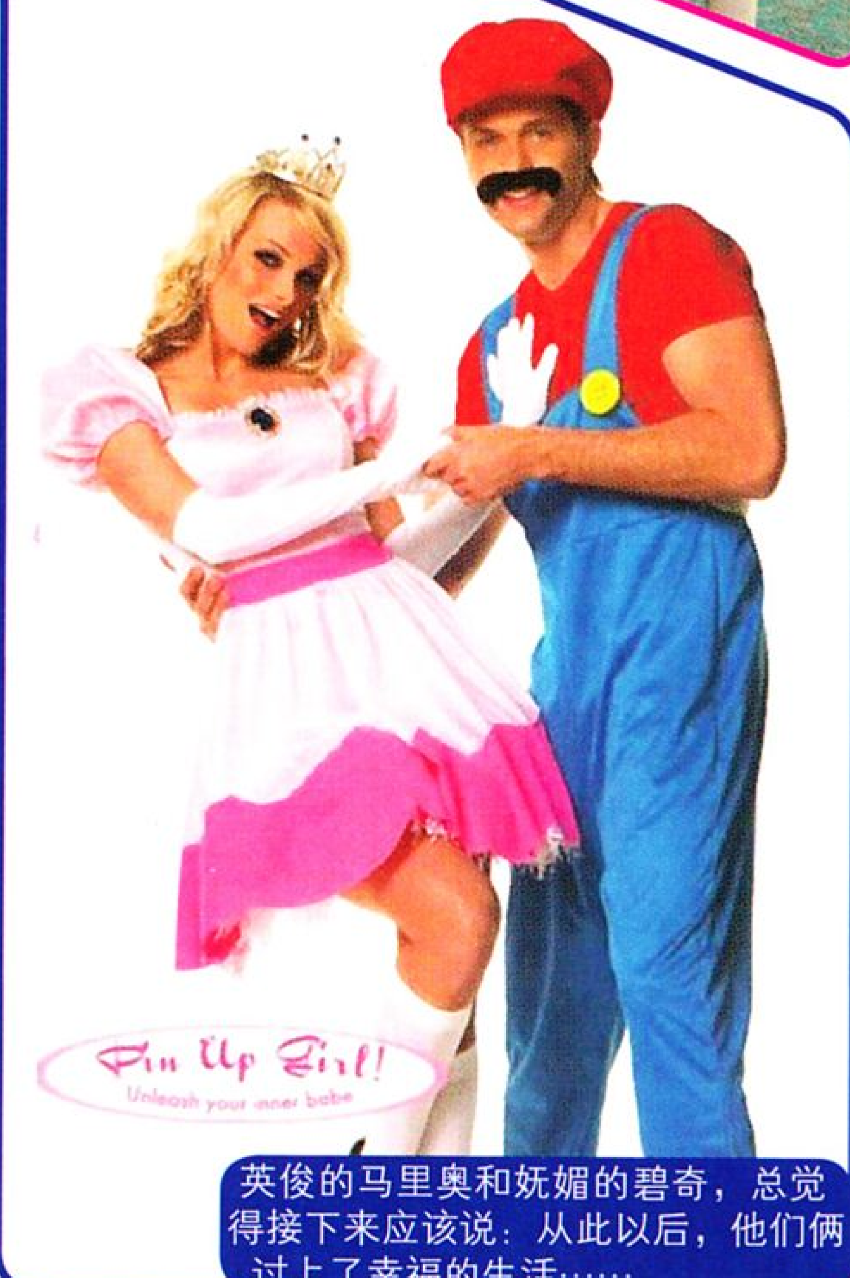
什么叫专业？连场景都一块儿cos才叫专业。手里的玫瑰是要送给碧奇的吗？



路易的英俊潇洒完全抢了马大叔的风头，亏这个戴着眼镜的胖子还笑那么开心。



这张照片里也就是碧奇拿的阳伞很可爱，至于这二位的相貌……不予评价。



英俊的马里奥和妩媚的碧奇，总觉得接下来应该说：从此以后，他们俩过上了幸福的生活……



大概是一对父子或母子，儿子的眼神很惊慌，大概是被家长逼迫来cos的！



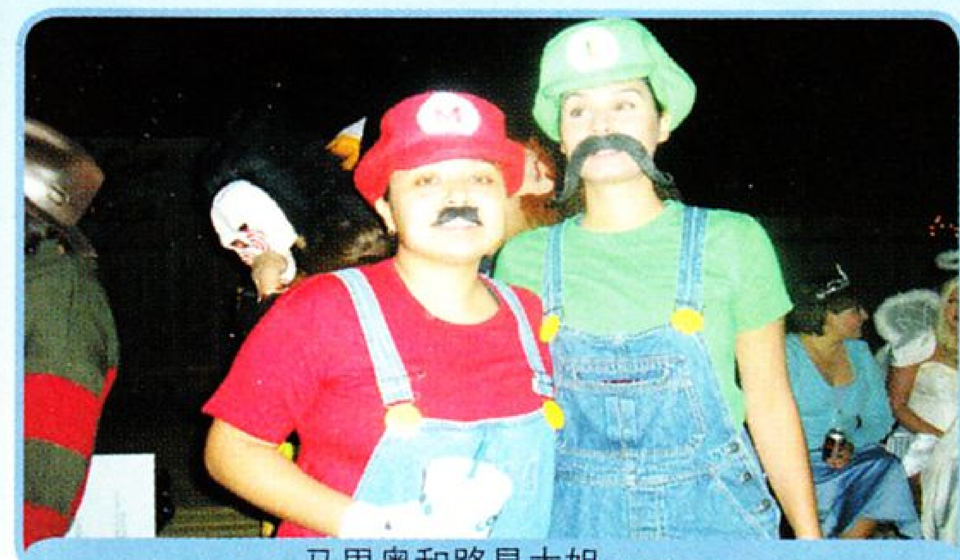
□文/小沛 □图/小沛的压箱底收藏

生日快乐！

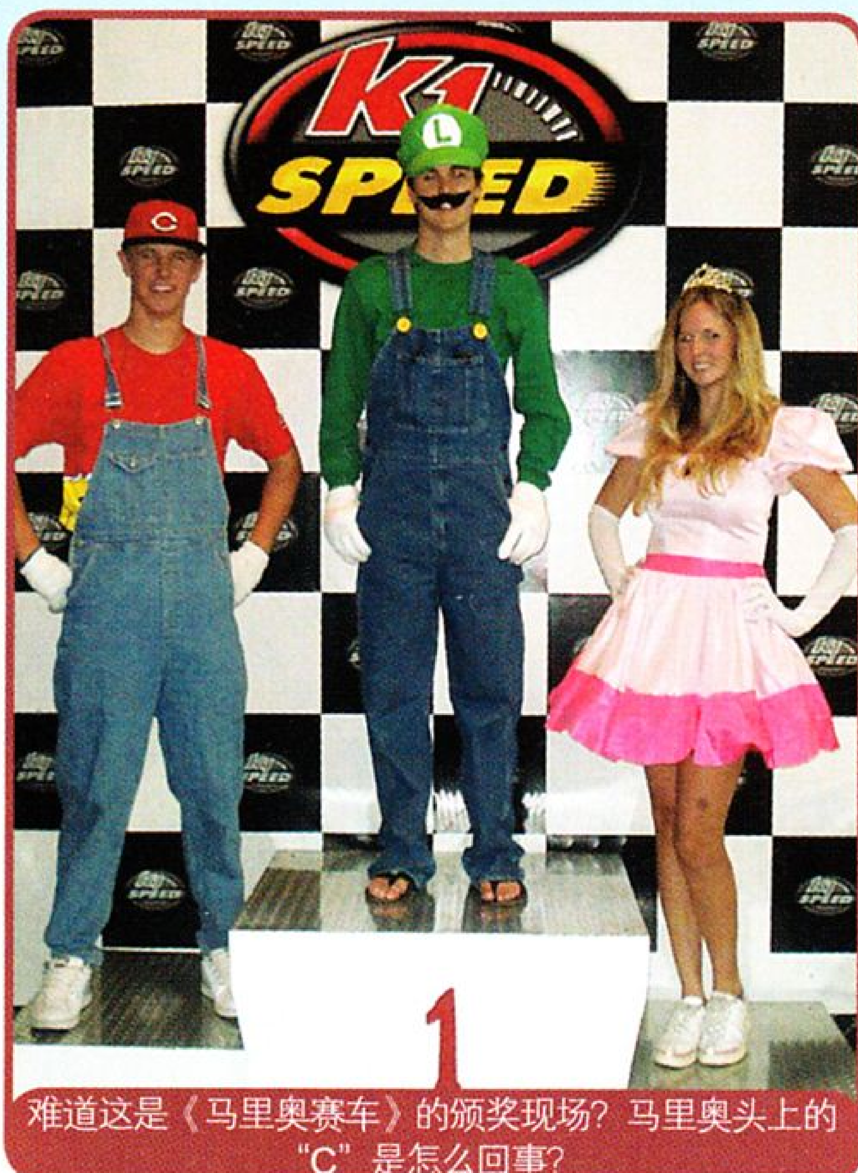
——为驰骋游戏界25年的英雄庆生！





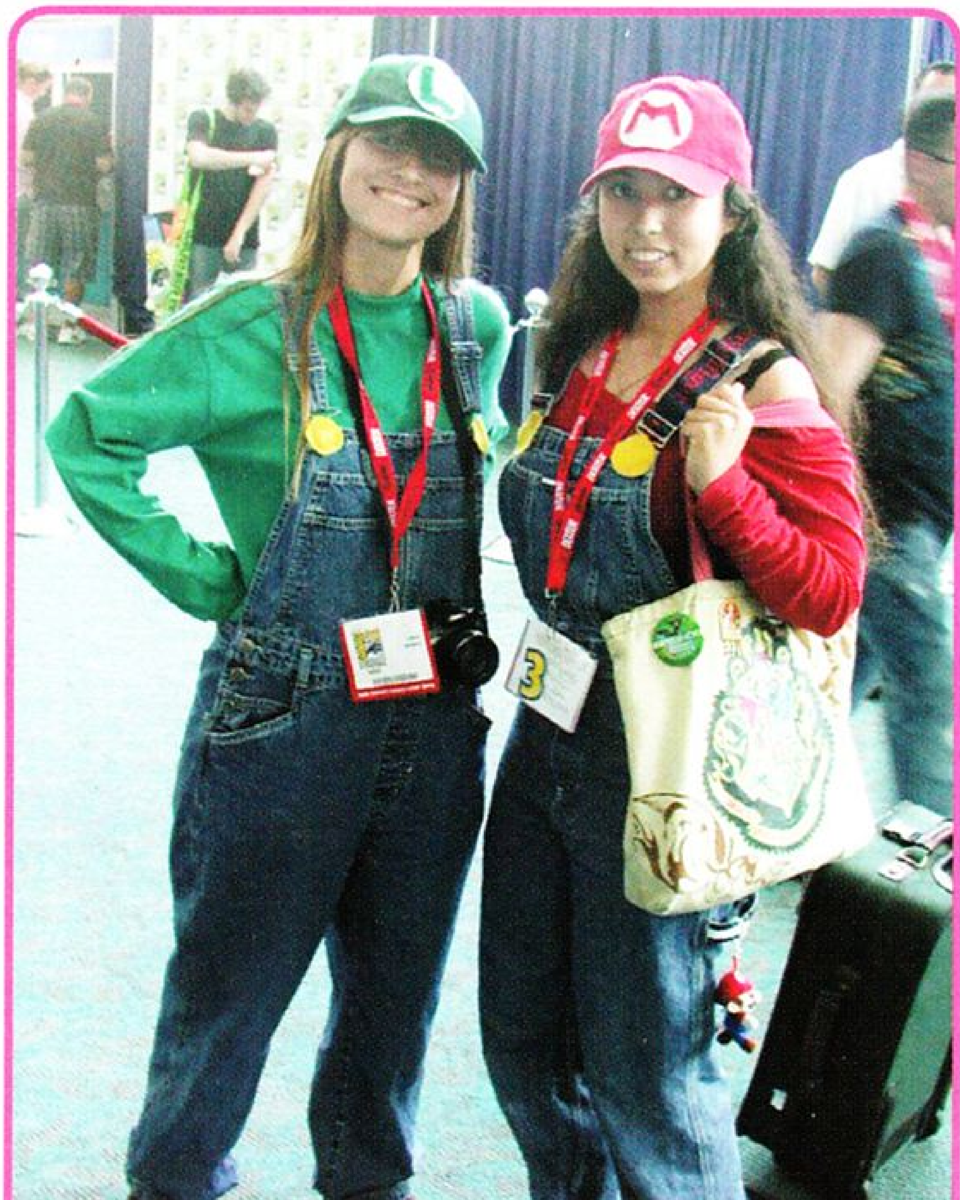

马里奥和路易大姐……

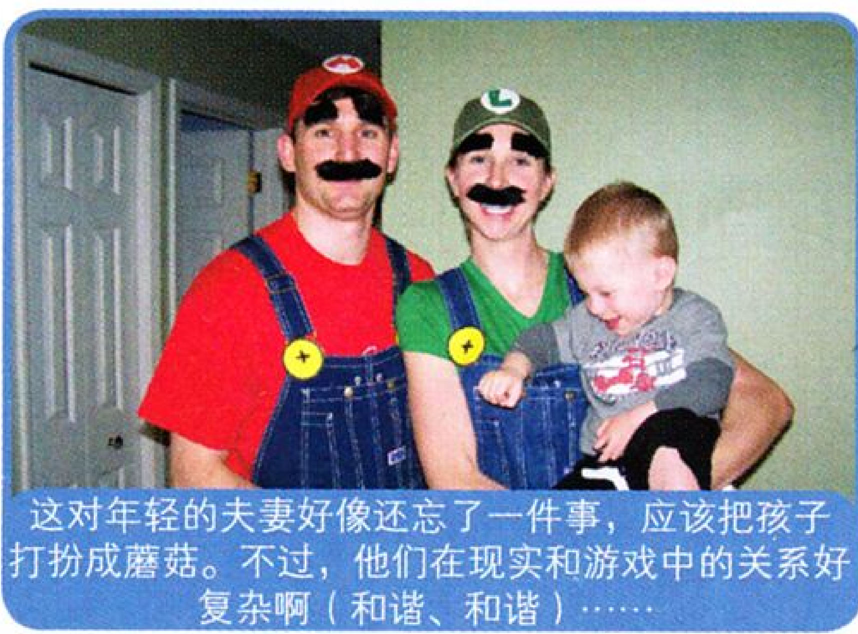

《马里奥》系列的音乐都很经典，于是在业余时间组个乐队也是情理之中。



难道这是《马里奥赛车》的颁奖现场？马里奥头上的"C"是怎么回事？




马里奥和路易小妹，果然看起来比大姐舒服多了……


这对年轻的夫妻好像还忘了一件事，应该把孩子打扮成蘑菇。不过，他们在现实和游戏中的关系好复杂啊（和谐、和谐）……

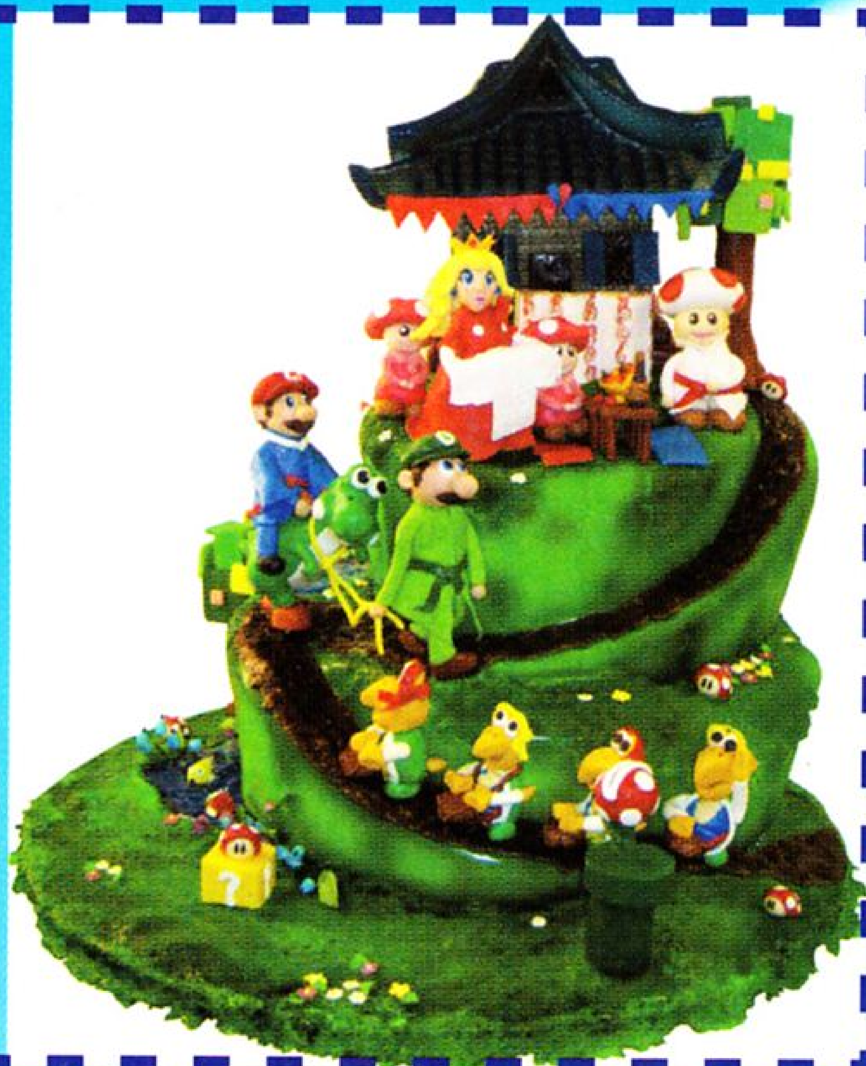

恶搞一下吧，即便怀孕中的碧奇估计也不会是这个形象！


这位大叔倒是够胖了，但帽子不专业啊！

蛋糕食物篇

过生日自然要吃蛋糕啦！挑个什么样子的好呢？寿桃就算了，你还真把马里奥当成中国的老寿星啦！在蛋糕上插满蘑菇？切……什么味道啊！要么就是水果、冰激凌蛋糕？算了，那些寻常的蛋糕怎么行呢！还是看看世界各地的fans们都有哪些杰作吧。不得不承认，我们平时见到的蛋糕都太普通了，下面这些不但美味，而且超越了一般食物的范畴，简直可以说是艺术品。你舍得吃吗？还有那些便当和点心，真不知道这些人怎么那么有想象力，把食物也做得那么好看。反正我们是不会这样做的，因为任凭谁也不会被这些东西勾起食欲，结果必定会一直欣赏到它们变质为止！





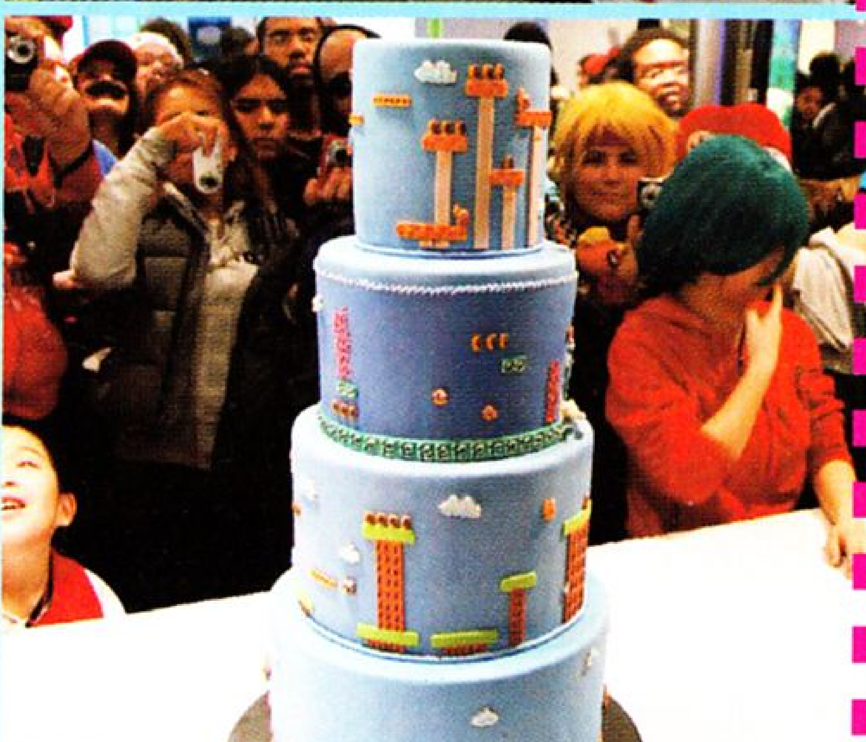
多么温馨的一幕啊！这个结婚蛋糕不仅别致，而且还八卦了一把。人家马大叔每次救公主都是不求回报的，可这个蛋糕上表现的场面竟然是马里奥迎娶碧奇？！好吧，就算是为你们的婚礼祝福啦！

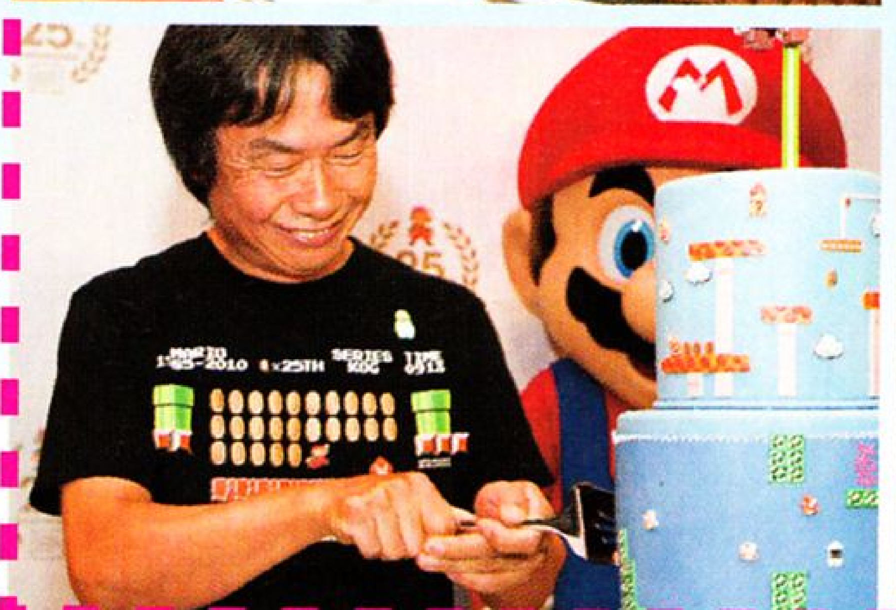


这个蛋糕到底是用什么材料做的啊？马里奥的手不会断掉？虽然样子不是非常像，但细节都还挺用心的，并且在制作前还绘制了草图。这样的蛋糕果然和艺术品差不多，光凭现场发挥是不行的。







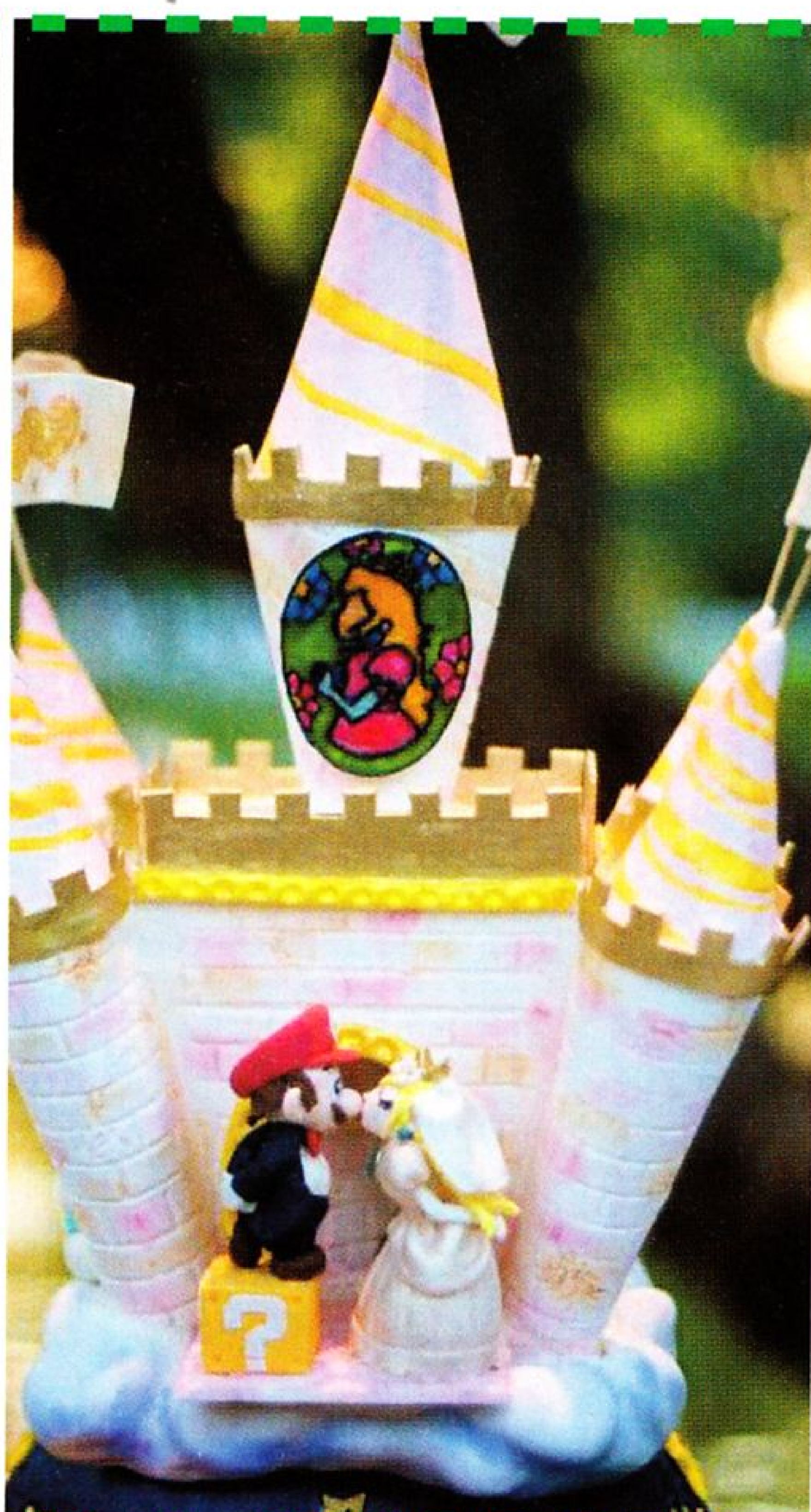


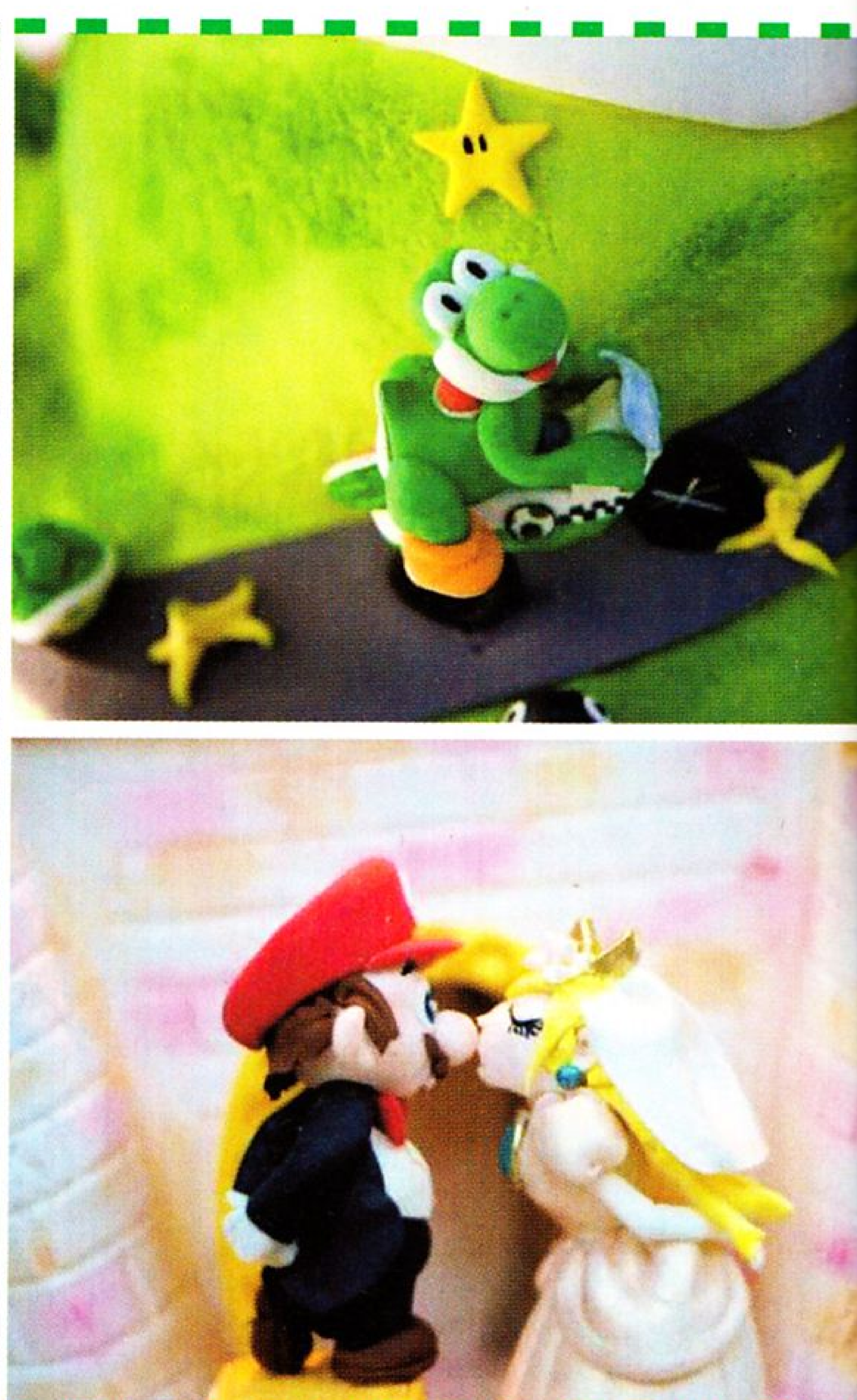


这可是宫本茂亲自上阵制作的蛋糕啊！不愧是“官方正版”，一切都那么中规中矩，而且制作精良。不过有个问题：宫本大叔，你还真打算吃啊？！









太精美了！比宫本茂做的还要好！这应该也是个结婚蛋糕，好羡慕这对新人！整个蛋糕充满了童话色彩，而且细节丝毫没有马虎，马里奥亲吻碧奇也很搞笑，脚底下还踩了块砖……是谁这么有才啊？！





这是某玩家为庆祝马里奥25岁生日特别制作的蛋糕。小巧又充满了童趣！





马里奥的蛋糕最常用的就是红、蓝、绿、黄这些鲜艳的颜色，所以不管这些蛋糕是不是真的好吃，但绝对非常好看。



从表面材质来看，是奶油没错了。但这些游戏角色是不是普通的摆件啊？要不怎么塑料感十足呢？不过看起来这个蛋糕应该很好吃！







这真的是蛋糕？别开玩笑了！通体的塑料和纸壳的质感太明显了！什么？是因为抛光效果？你以为这是石头雕塑啊！还抛光？得了，好看就行啊。



经典的马里奥蛋糕拼图！其实材料很简单，就是把方块进行组合，可以适用于FC时代的任何游戏人物。



马里奥的蛋糕拼图！商家太狡猾了！这样的蛋糕必须一次全买，否则一定会有缺憾的！



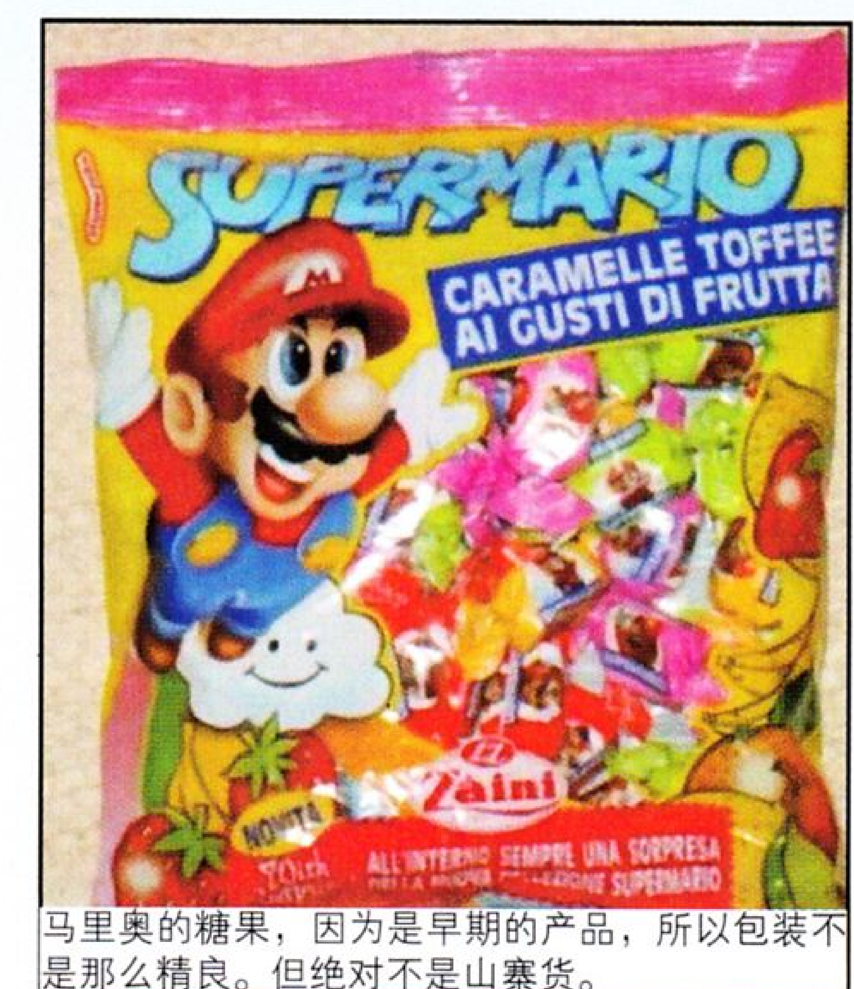
和之前的几个蛋糕相比，这个有点粗糙。能够加30条命的星星？！太破坏游戏平衡性了吧？不过只要不破坏食用者的胃口就好。



觉得这个蛋糕有点粗糙是吧？不过还是很可爱啊。别让之前那些蛋糕把你的胃口给提高了，要是现实中你真的亲眼见了这个蛋糕，估计还是会非常喜欢的！



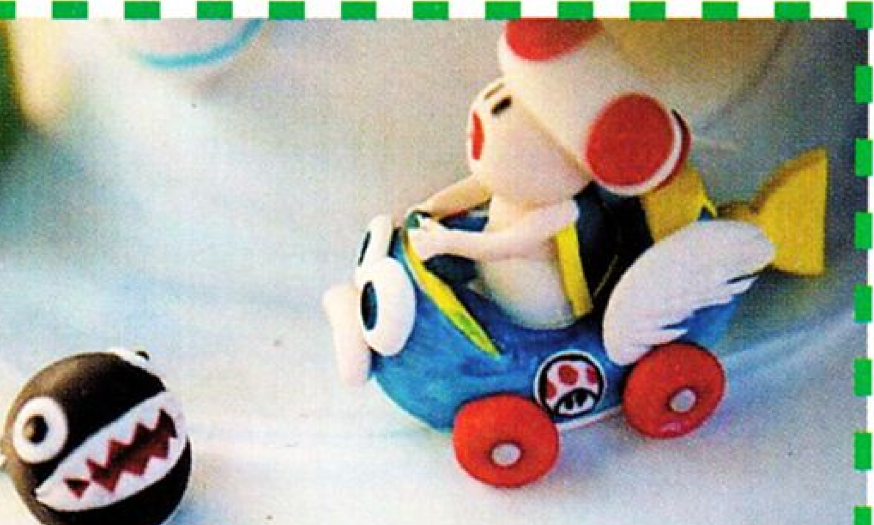
很规矩的作品，甚至和官方的有几分相像。不过还是那个问题，就是顶上的人物应该是塑料玩具，吃的时候一定要小心啊！



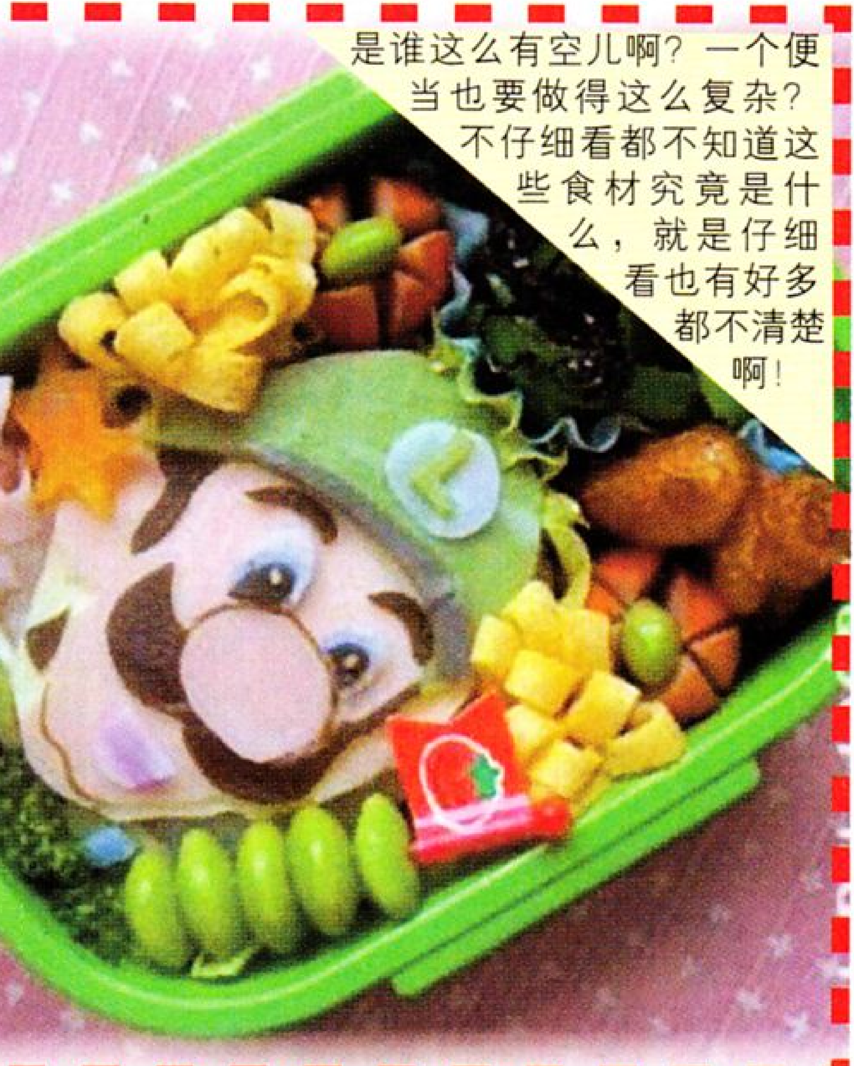
马里奥的糖果，因为是早期的产品，所以包装不是那么精良。但绝对不是山寨货。



一整块马里奥饼干？！看起来简单，可谁能告诉我这是怎么做的啊？烤的时候不会变形吗？



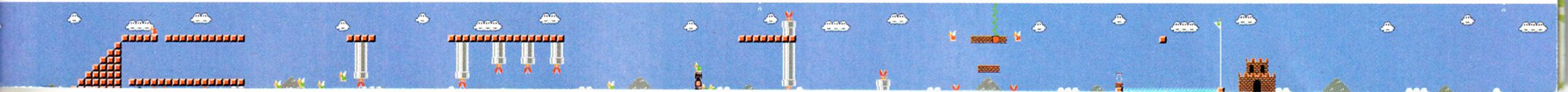




是谁这么有空儿啊？一个便当也要做得这么复杂？不仔细看都不知道这些食材究竟是什么，就是仔细看也有好多都不清楚啊！



百事曾和任天堂合作推出过这种限量版可乐，味道会不一样吗？蘑菇味？要是整体再做成水管的形状就好了。

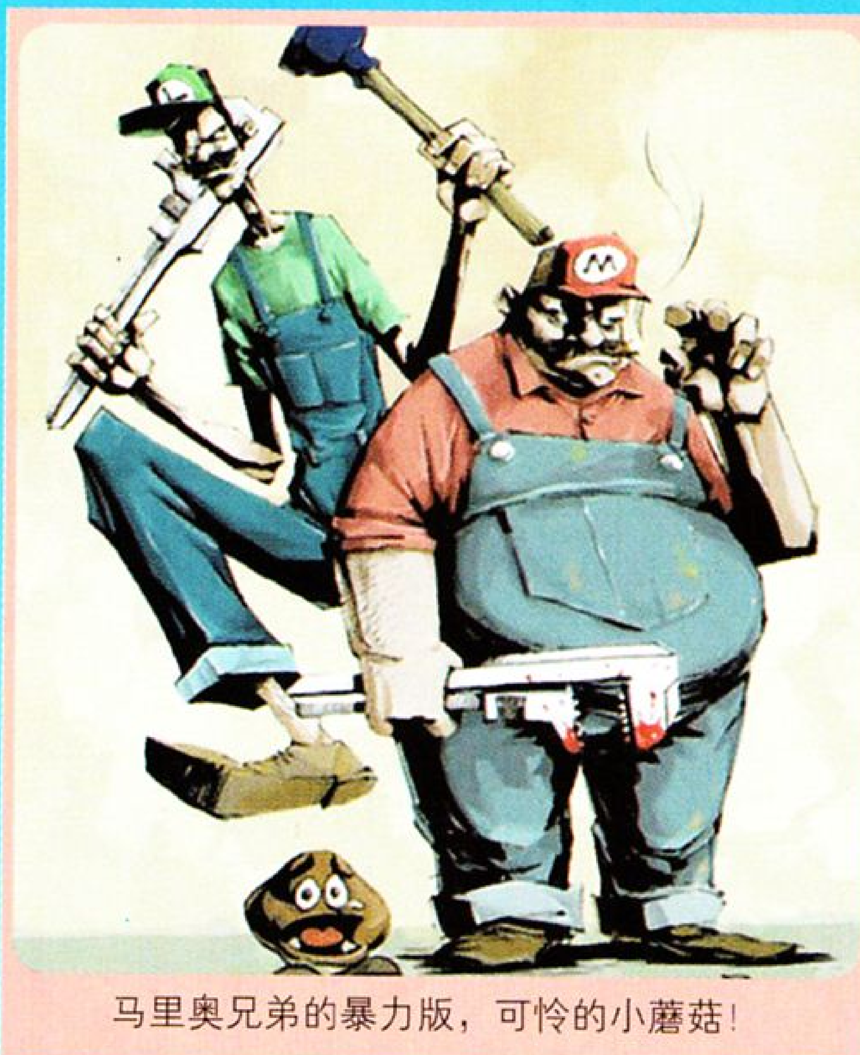


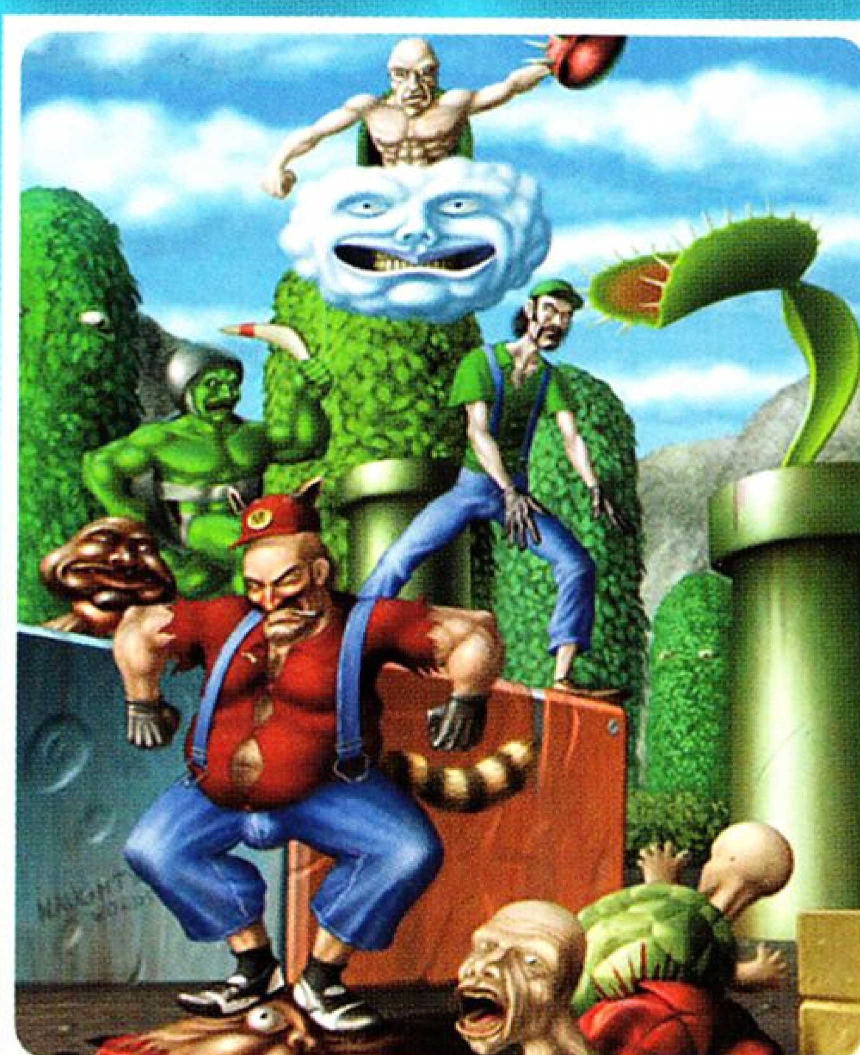
恶搞同人篇

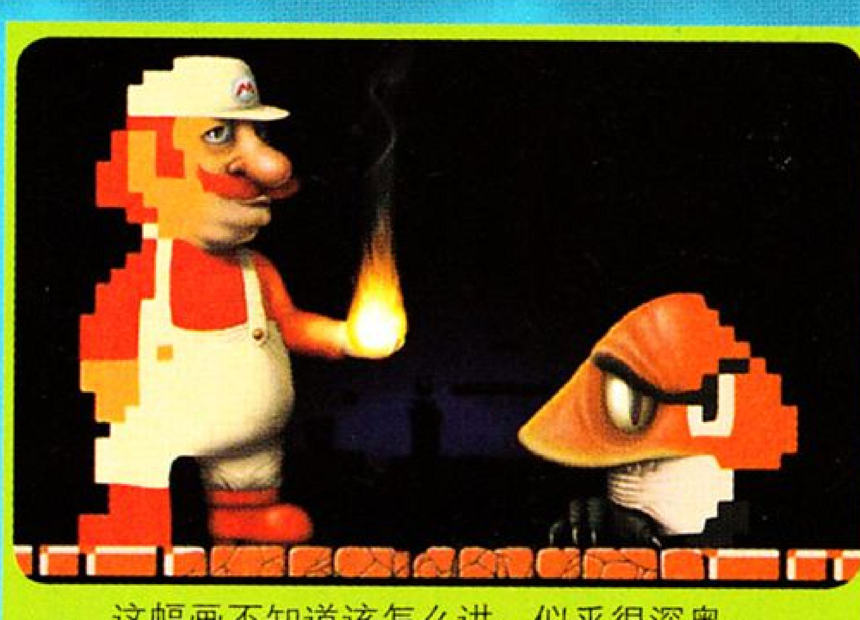
恶搞这个词大约是7、8年前的产物了，现在常见于各个领域，马里奥自然也不能幸免。而同人这个词则包含了更多的形式，反正不是原作者或者官方的作品都可以叫同人作品。我们以下为您展示的不过是冰山一角，但都是精挑细选后的优秀作品。里面大多数都打破了马大叔原本亲切可爱的形象，反而成了肌肉感十足的猛男。其实如果将马里奥现实化的话，估计的确应该是猛男的形象，否则怎么能打败巨大的“带刺儿的王八”（该称谓来自郭德纲相声《黄鹤楼》）呢？不过也有很多人喜欢表现马大叔可爱的一面，尽管这种“可爱”有点傻傻的……



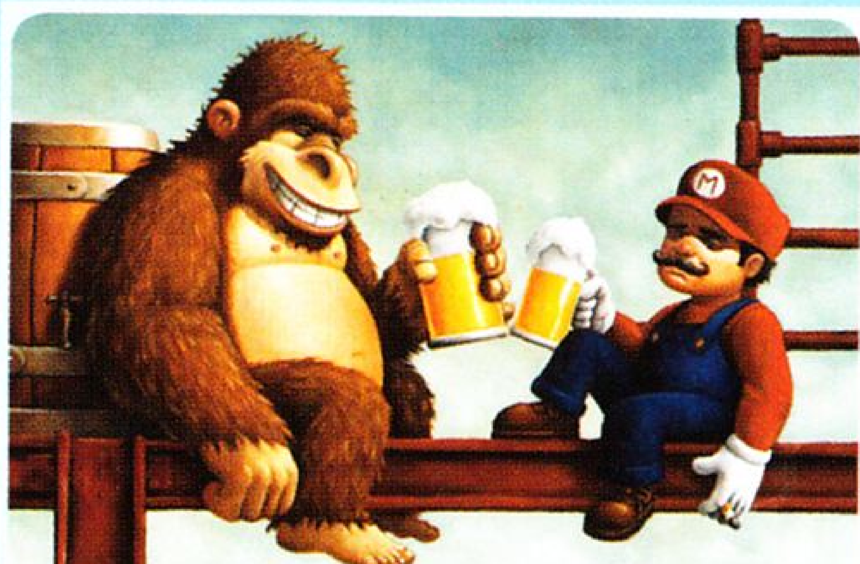
马里奥兄弟的入狱照，罪名是践踏蘑菇和杀害珍惜动物？

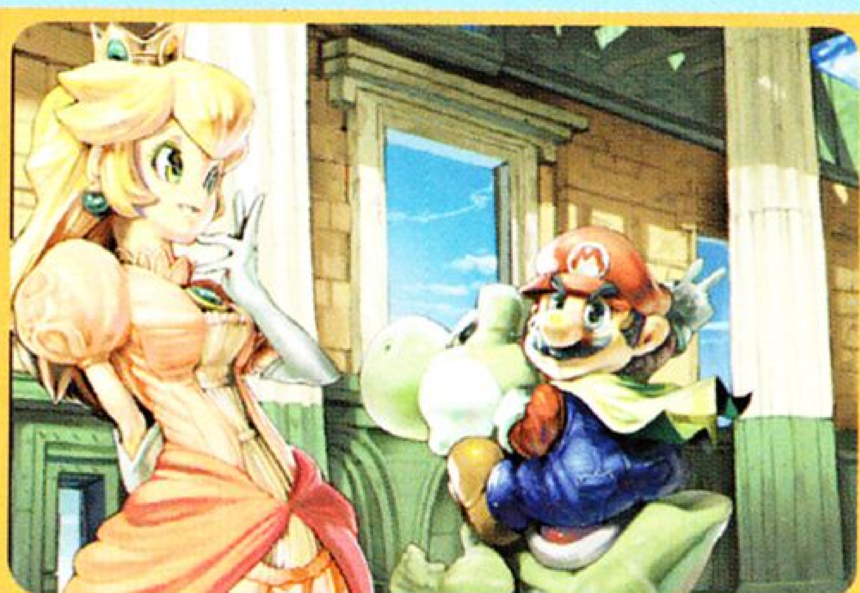

马里奥兄弟的暴力版，可怜的小蘑菇！


不知道是什么派，反正看起来不是那么舒服。


这幅画不知道该怎么讲，似乎很深奥。


耀西的超级不可爱版和马里奥的超级猛男版。

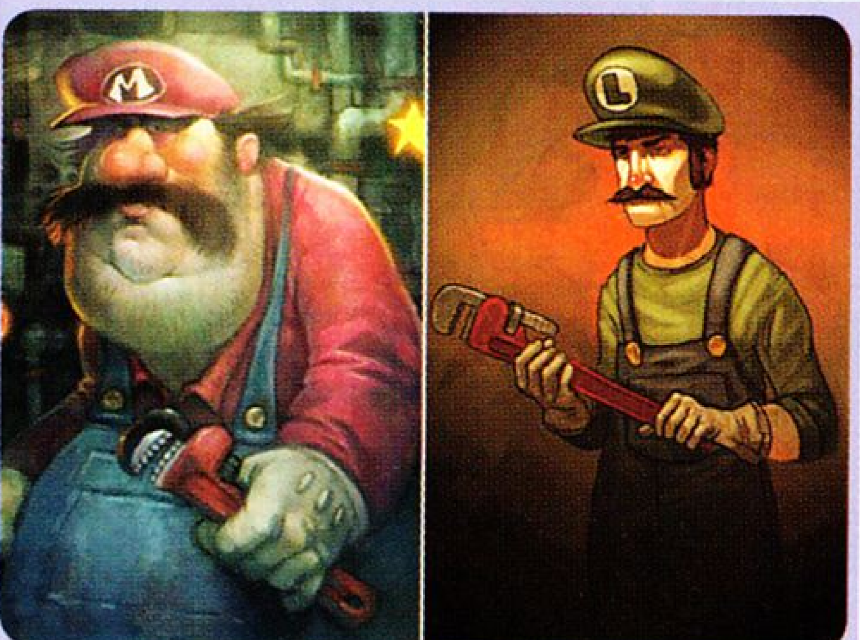

感情深一口闷，感情浅舔一舔，咱哥俩走一个！


英雄即将出发！不过……公主不是没被抓走吗？

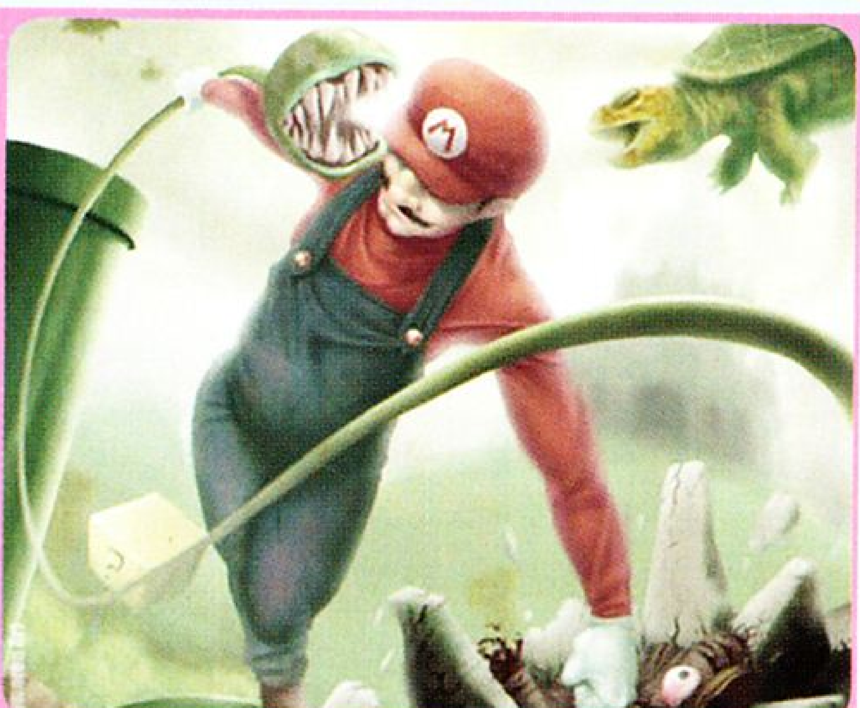

马里奥和春丽的关系不错嘛！不过这幅画的亮点似乎是春丽。



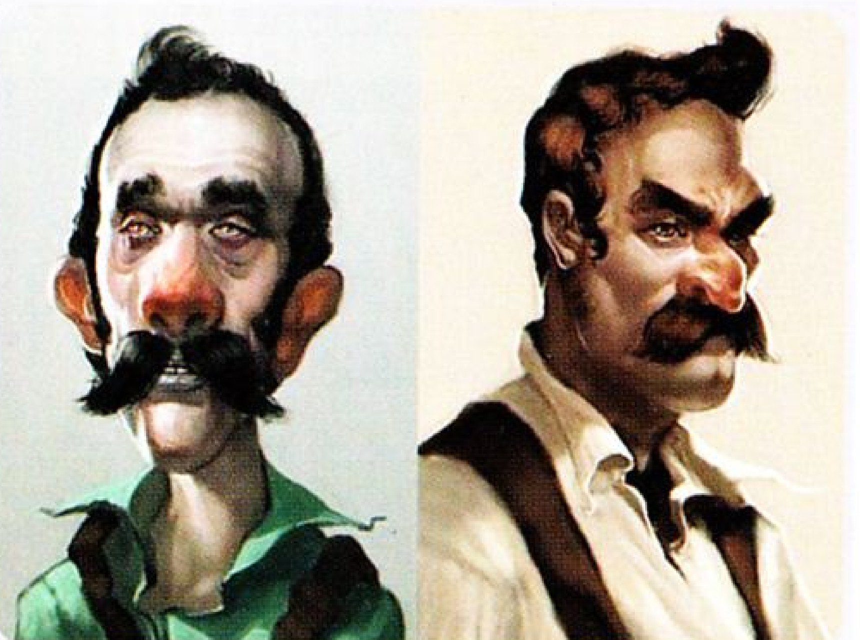
这两位的确神似，别告诉我你不知道右边的是谁！


营养过剩马里奥和骨瘦如柴路易。

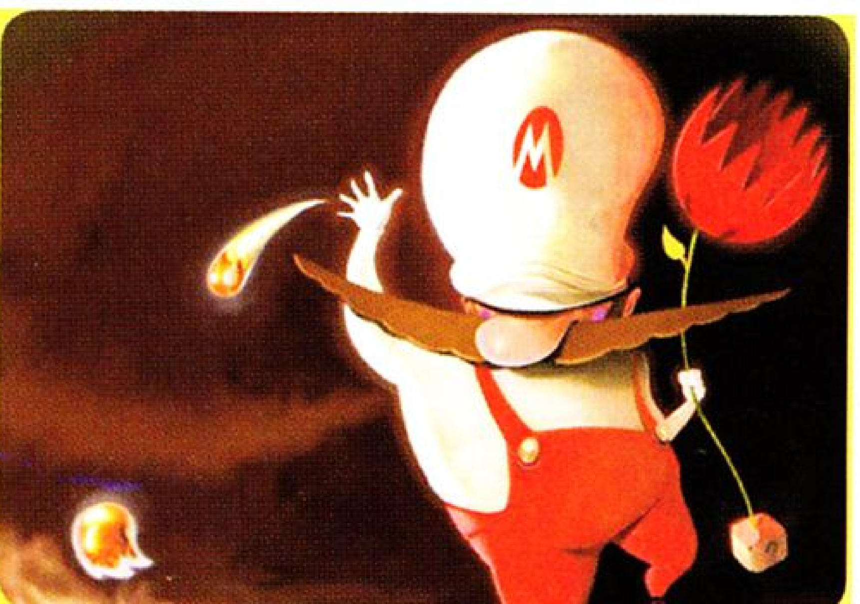

邪恶的中年水管工，大叔跟你有仇啊？


充满奇幻色彩的画面，气氛紧张刺激。


空中飘浮的墙，还有超现实主义的画风。

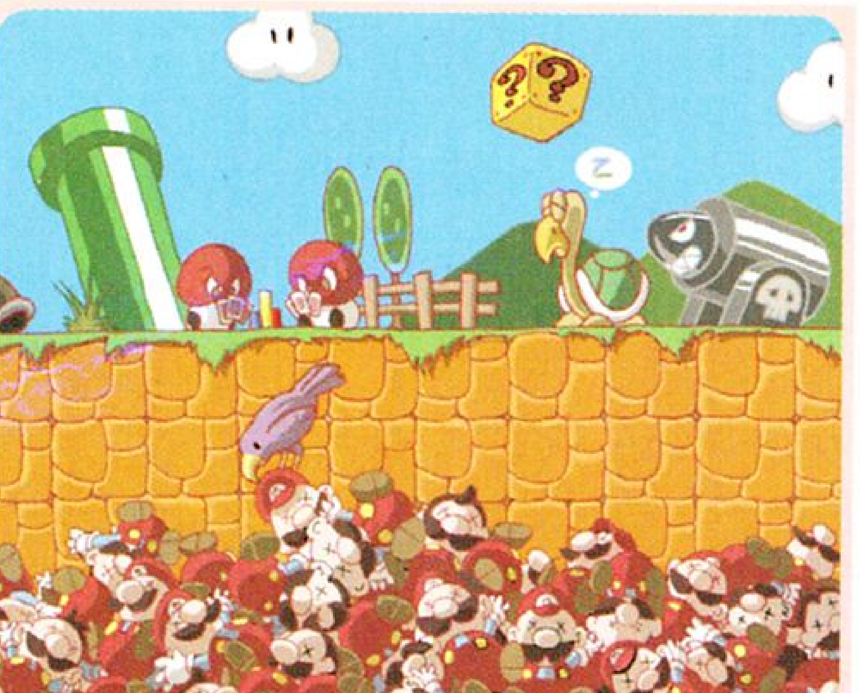

历史上难道真有这两位？最贴近现实的画风。


这么巨大的食人花！马里奥只能学习旺达的战斗方式了。


印象派的马里奥，他在发射火球还是在播种啊？


今天穿什么好呢？


漂亮的蘑菇都是有毒的，现实中的红蘑菇绝不会让你长高！


玩游戏时“死掉”的马里奥原来都在这里啊！


马里奥这一锤子下去，晚饭肯定要吃猴脑了……

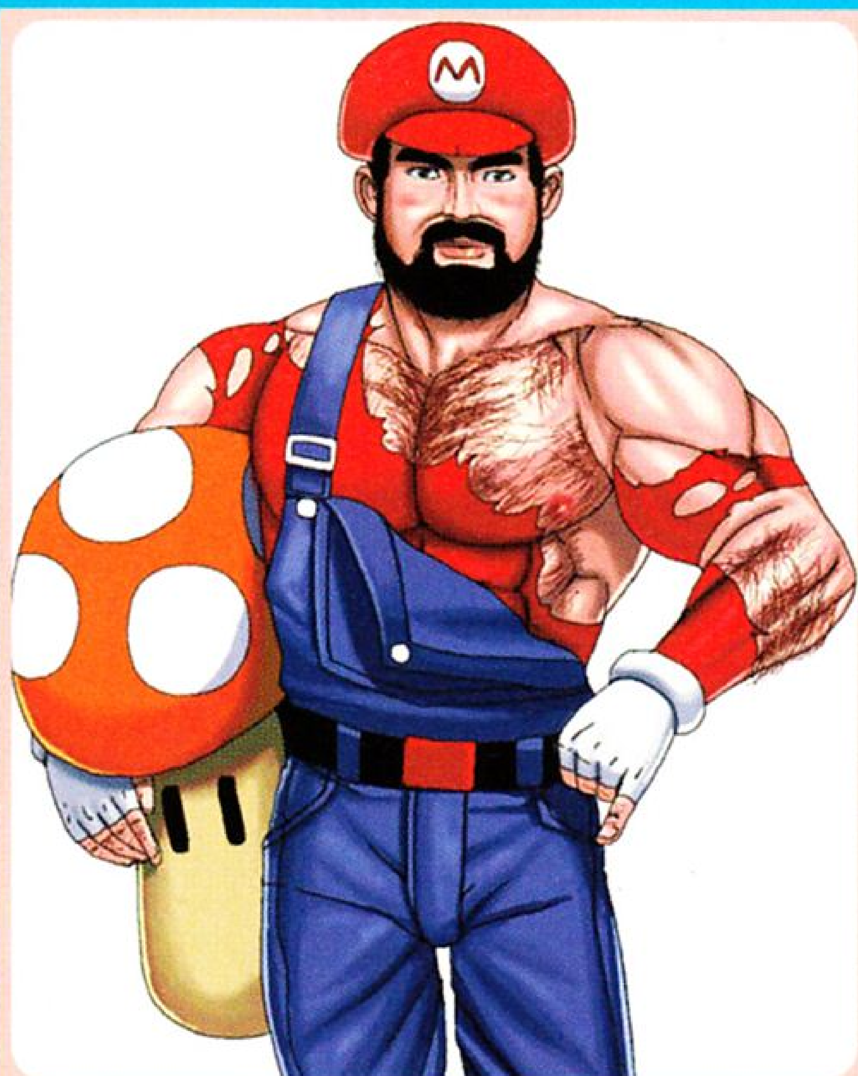
面对巨兽，三人迷茫地看着远方……

日常家居篇

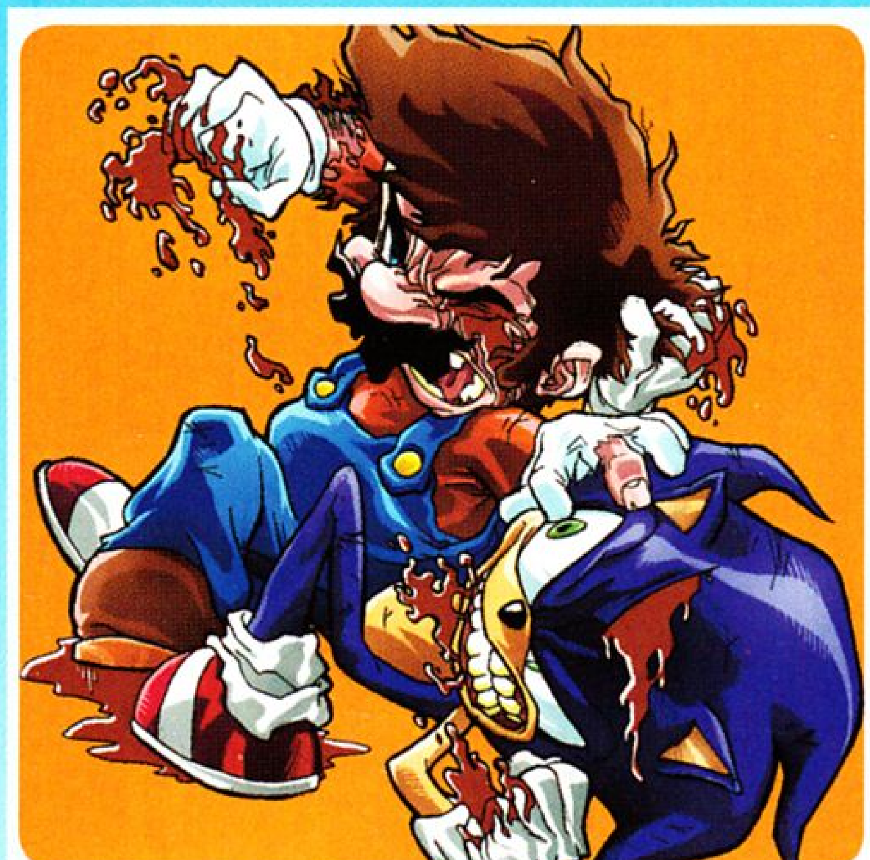
大概读者们现在绝大多数还都是学生，不用考虑房子的问题。但你们肯定都会有对于家居装饰的一些自己的想法，例如将来自己有了家，那么屋子应该怎么装饰呢？或者需要一些什么样的摆件装饰品，甚至包括自己想买一辆什么车，以及在车上喷绘什么图案等等。现在已经有很多人都把自己的新家装饰得极具个性，从整体色调到装修的细节安排都突出了自己的爱好。那么作为一个玩家应该怎么打扮自己的家呢？以下我们就来看看马里奥的fans们是怎么做的吧，相信大家一定会从中获得灵感。不过目前国内好像很少有这么丰富的产品，其实大家自己动手来制作也不错。



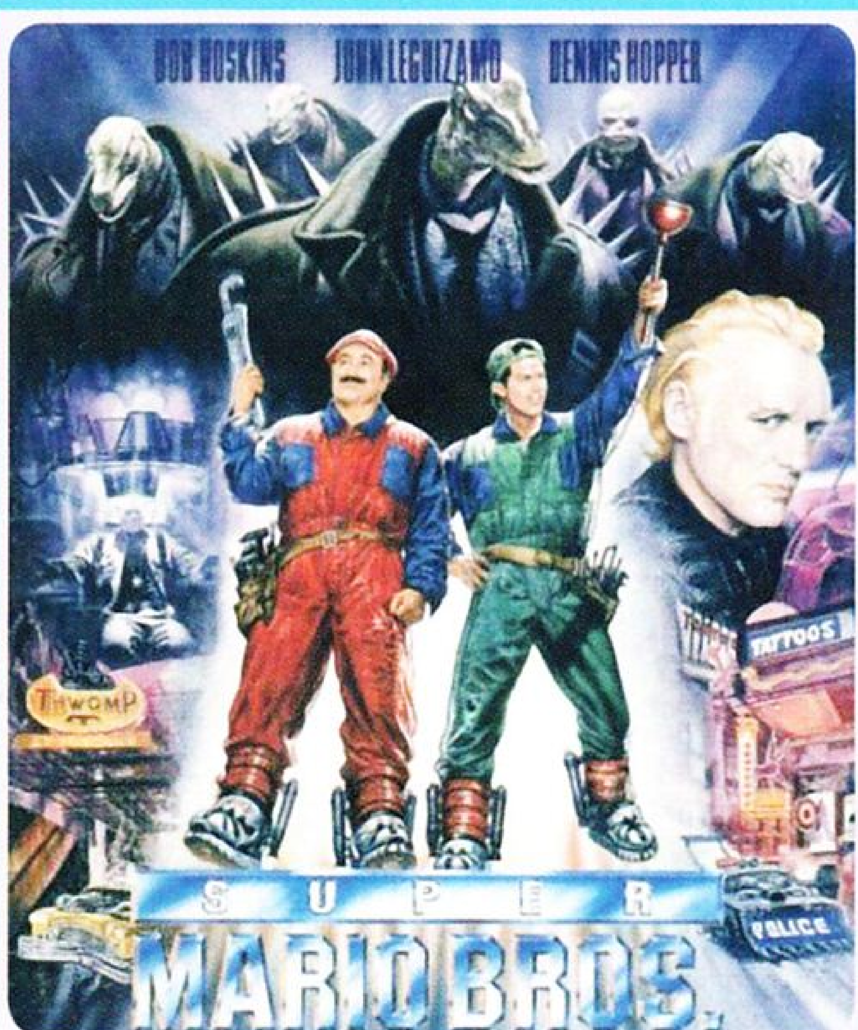
比较靠谱儿的真人比例版马里奥，库巴V5！



这是桑吉尔夫穿上了马里奥的衣服？



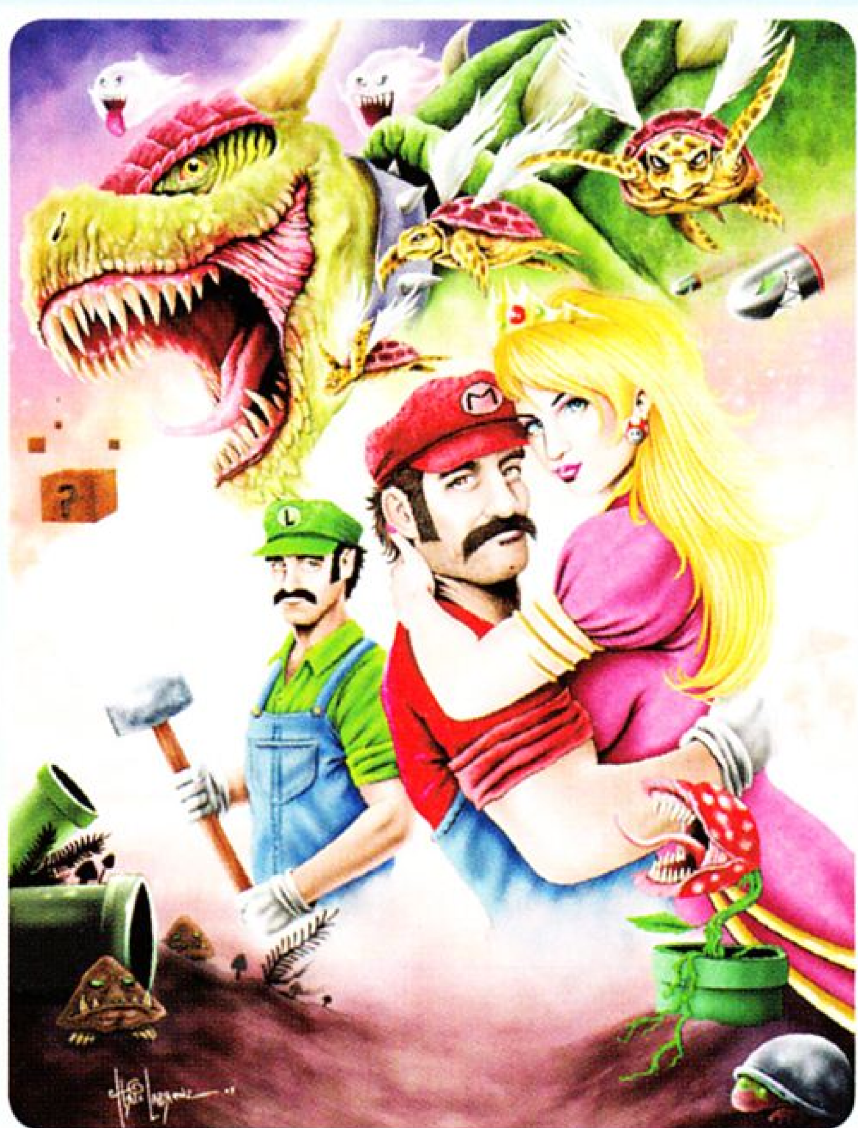
打得好惨烈！但谁能告诉我原因是什么？



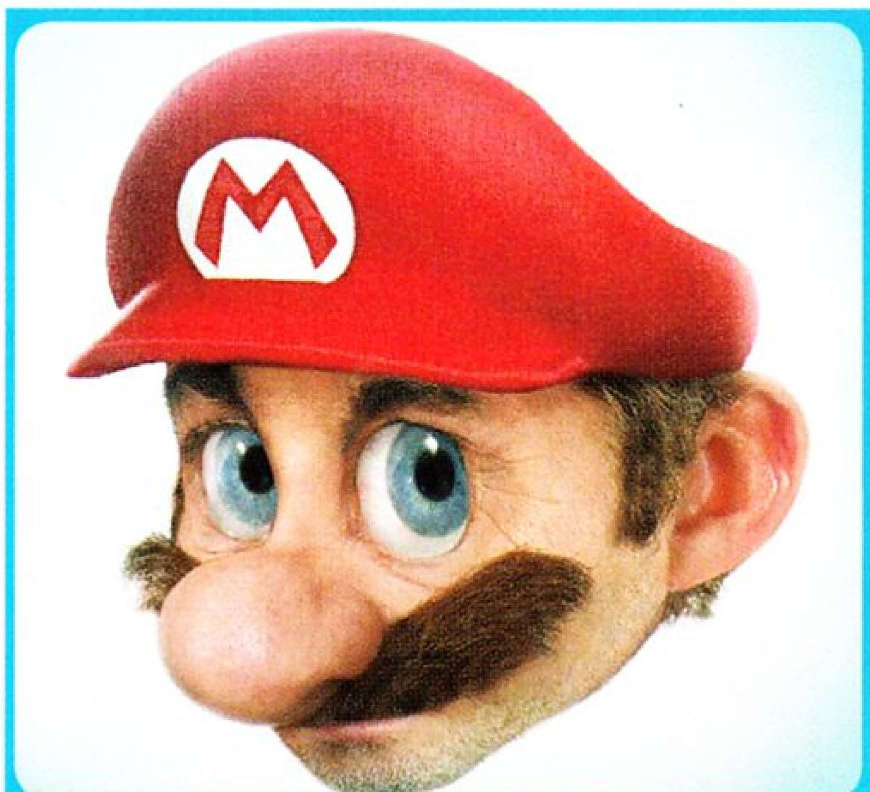
马里奥的电影，看过的人就知道我为什么把它放在恶搞区了。



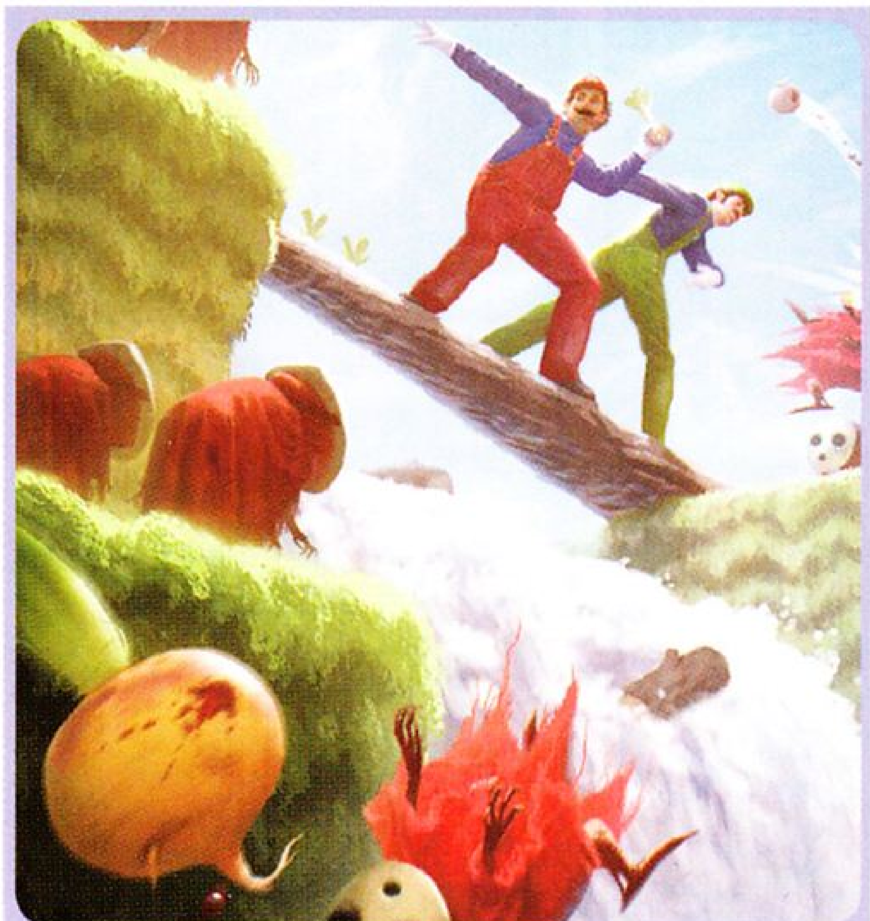
勇者斗恶龙！



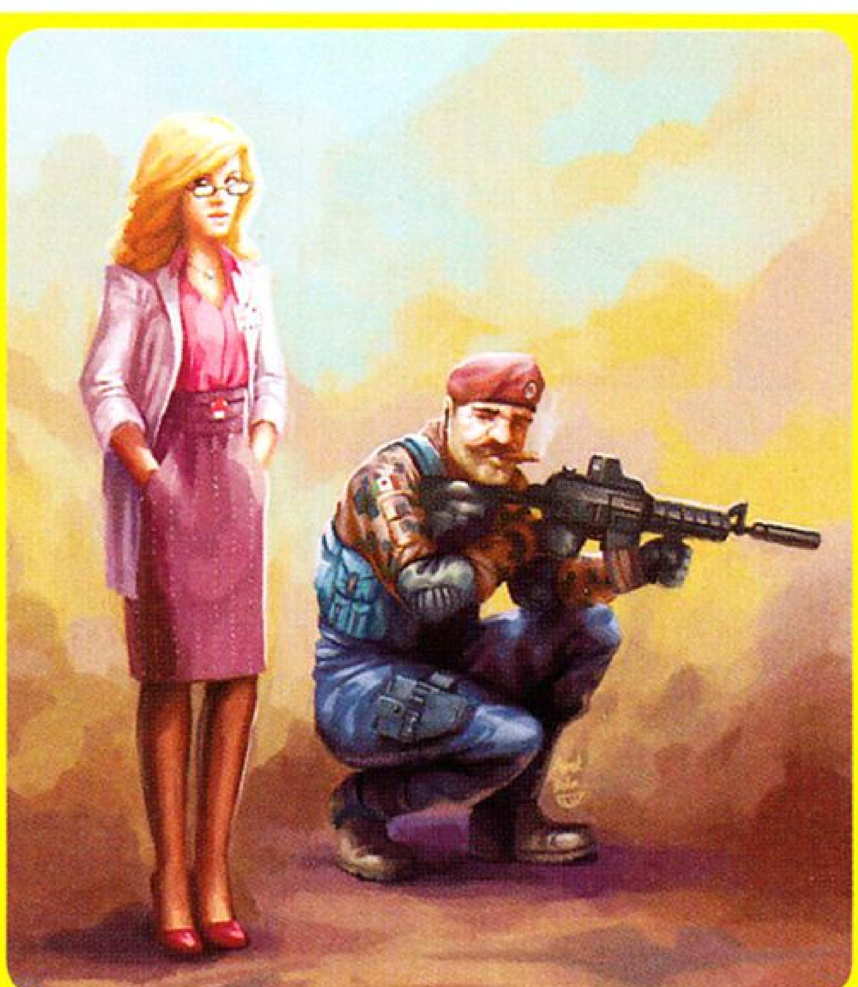
英雄救美？可路易的眼神怎么像女友被抢了呢？



真正的真人版，就是看着有点惊悚……



其实旅途还是很艰险的，过程也很血腥。



其实，马里奥是化妆成水管工的特种部队成员。

1



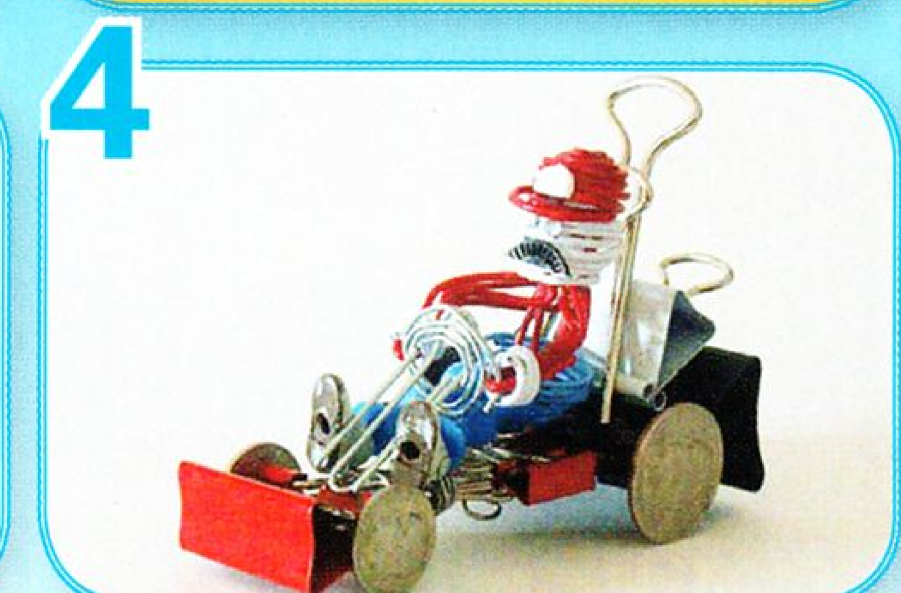
2



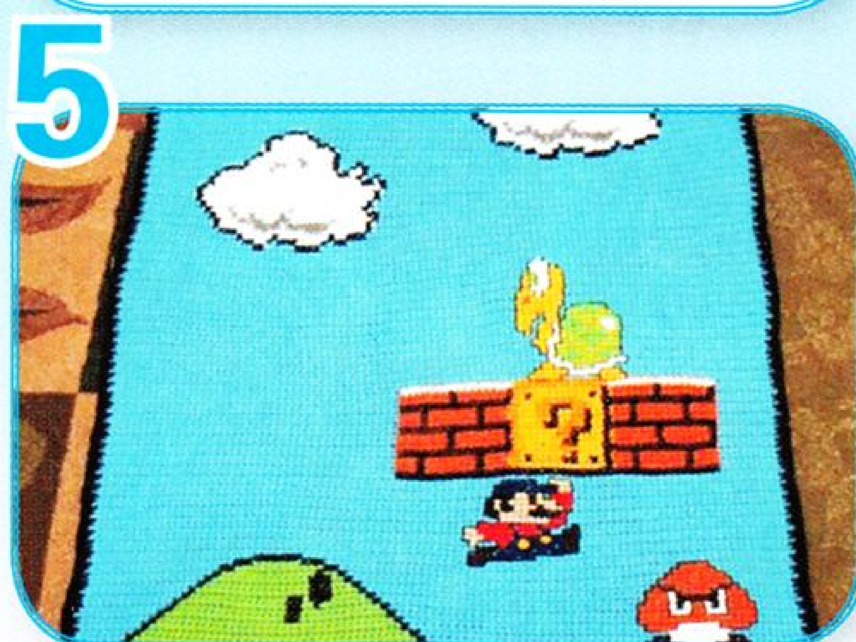
3



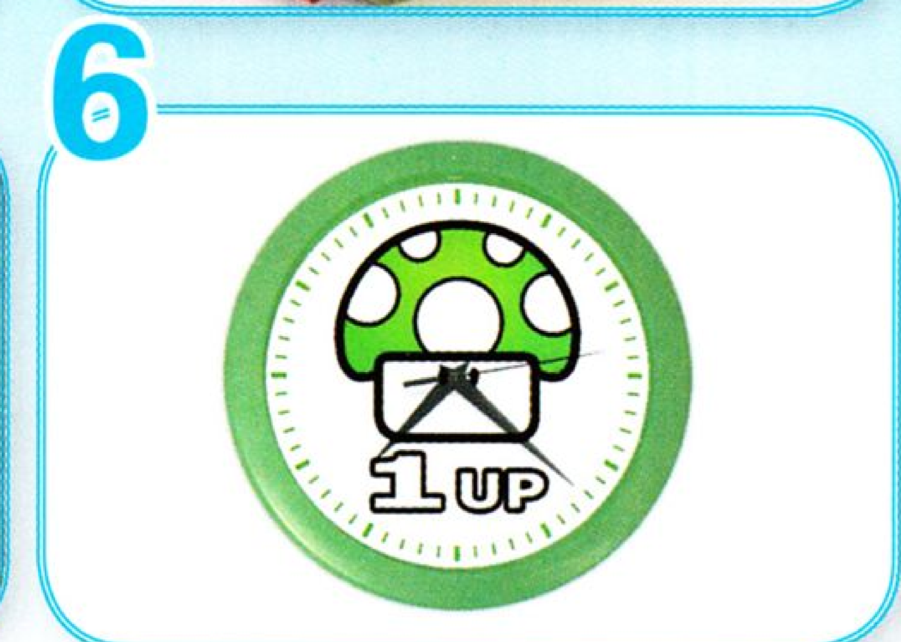
4



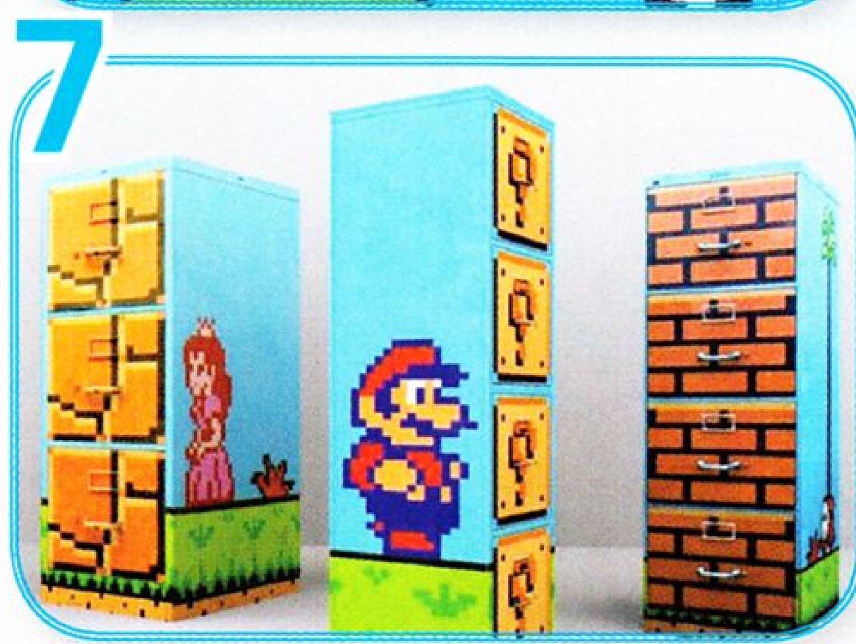
5



6



7



8



9



10

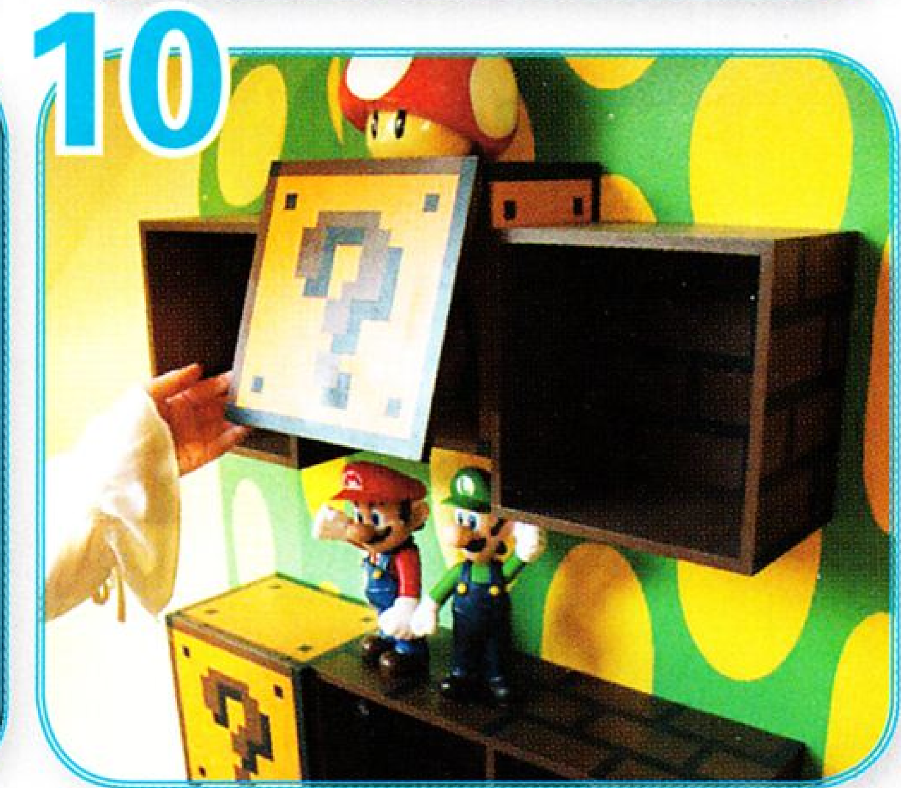


图1：太有爱了！无论是游戏迷还是赛车迷，相信都无法抵抗这款跑车的吸引力！
图2：GB款马里奥游戏主题挂钟，玩过这个游戏的人一定会觉得非常亲切。
图3：问号杯子，很简单的贴画瓷杯，这个最容易做了，国内就有很多定制杯子的小店。
图4：这是用夹子、硬币和别针做成的桌上小摆件。其实这些东西在办公室随处可见，特别是坏掉的那些，扔了也就是垃圾。但把它们组合成这个马里奥赛车之后，反而成为了非常别致的装饰品。
图5：马里奥地毯。怎么和前面那位穿的毛衣那么像啊？难道是出于同一个人之手？
图6：我给这个起名为：一条命挂钟。虽然设计并不复杂，但看起来很温馨。
图7：简易储物柜。每个人的零散东西都会越来越多，有这么一个储物柜应该非常方便。
图8：下面的水管用来放电话，其实做成垃圾桶可能会更加实用一些。
图9：在墙壁上安装这样的储物柜真是集美观和实用于一体，真佩服这家人的设计。
图10：问号的盒子里也可以装东西，而且有了盖子之后也可以防止灰尘进入。

服装饰品篇

服装上印有图案的设计再平常不过了，特别是夏天穿的T恤衫，什么另类的花样都有。如果接下来我们只为大家展示印有马里奥的T恤衫，那我们也太没有诚意了。好好看看吧，人家的衣服也很不简单哦！如果你也有此类的兴趣，不妨也到网上淘一淘，马里奥相关的服饰还真是不少呢。小沛我在地铁上就见过很多人，要么有马里奥的手机吊坠，要么包包上挂着马里奥的玩偶，或者穿着印有马里奥的衣服。因为这个游戏很的风格很清新可爱，所以用于装点服饰的话也会有靓丽的效果，特别受女孩子们的喜爱。好了，废话不多说，赶紧看看下面这些不怎么常见的服装饰品吧。





←↑非常漂亮的帽衫！显然，穿着它的这位大叔对这件衣服也非常满意，细节都很周到，连拉链都是蘑菇的设计。



→食人花主题男士内裤……什么都不说了，看着挺危险的！



←女玩家应该会很喜欢！纯银蘑菇耳环！戴上之后会不会有获得新生（1UP）的感觉呢？



→这个……穿西服的时候就不要打这个领带了，用它搭配休闲装还是不错的。



↑手绘帆布鞋，国内近些年也比较流行的作法。这个大家完全可以自己制作，说不定比这双的效果还要好呢。



↑耐克限量版运动鞋，这个大家就不能自己做了，而且因为数量很少，我们在国内还真没见过。穿上这双鞋后会跳得很高吗？

玩具模型篇

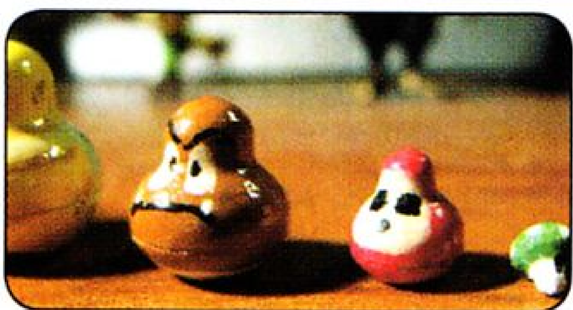
北京的鼓楼是游戏和模型的集散地，小编们经常去光顾。小沛特别留意了一下，那里就有很多有关马里奥的玩具，特别是那些原装限量版的大型玩偶，任谁看起来都非常喜欢，可就是价格很高，让人有些望而却步。当然，马里奥系列的玩具还有很多，价格也有很多都挺便宜的，我们周围的玩具小店里就有非常多形形色色的相关产品。小到迷你的摆件，大到半人高的绒布玩偶等等，这些都是玩家们喜爱的收藏品，用来装点自己的居室，或者成为随身携带的配件都非常不错。在以下的商品中，小沛非常推荐迷你遥控车，几个朋友每人买一个，来场现实中的马里奥赛车也非常有意思。



←折纸玩具，不仅有城堡，还有美版FC手柄，不过看起来有点简单，适合小孩子。



→这是微型点阵摆件，看起来就像是FC画面的立体版，凑成一套很有收藏价值。



←套娃是俄罗斯传统工艺品，做成马里奥系列人物的套娃玩具倒是第一次见。



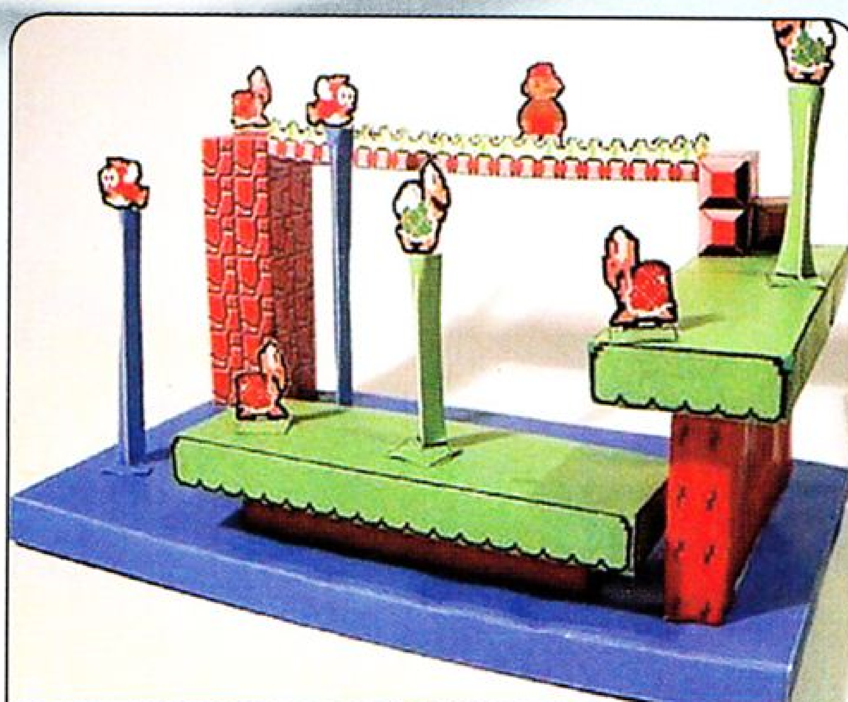
→马里奥木雕，造型来自于Wii版《任天堂明星大乱斗XX》中的造型。

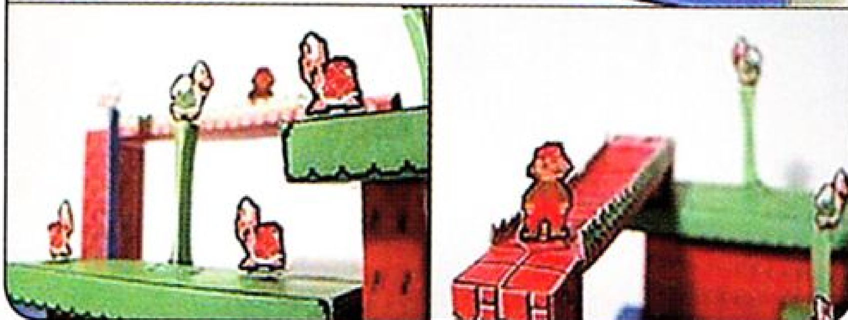


←小孩子和家长都非常喜欢的马里奥面具，家长之所以也喜欢，是因为非常便宜……



→小沛非常喜欢的遥控车，每个100元左右，里面还有龟壳、香蕉皮等配件哦！





↑马里奥游戏场景折纸玩具，这些都是游戏中的经典场景，做出来之后当成家里的装饰品也非常不错。



↑马里奥人物手办，这个就不多介绍了，跟以上相比算是最常见的。



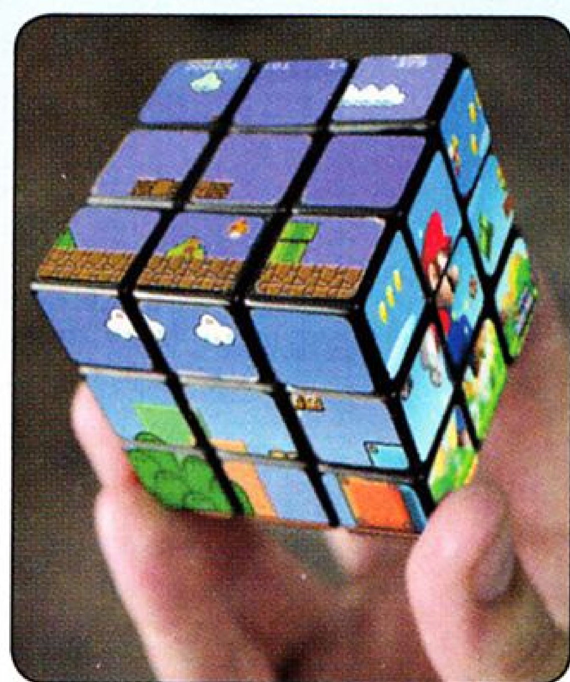
←马里奥高尔夫，虽说是桌上玩具，但如果两个人来场比赛的话，乐趣不比真实的差。



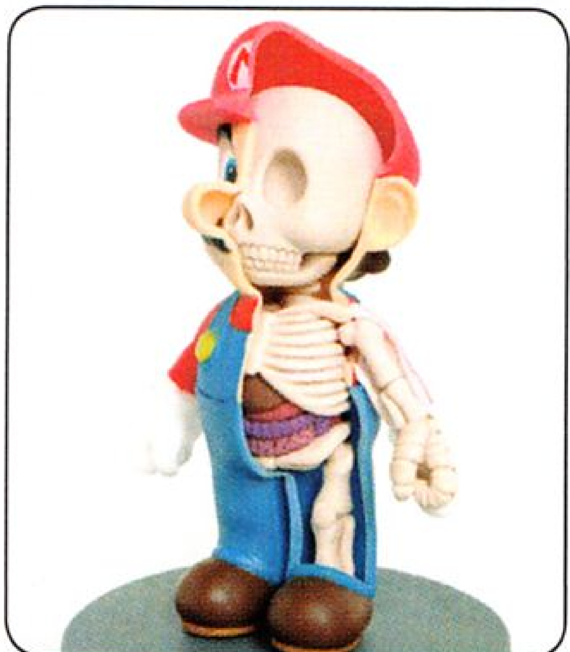
↑这个大概是玩家自己的作品，除了摆着看之外，应该可以当成抱枕使用。



↑经典《马里奥兄弟》街机，除了摇杆外只有一个按钮哦，是任天堂最早的街机产品。



↑魔方在最近几年开始流行起来，这个马里奥版的魔方应该更具备收藏价值吧。



↑想一边玩一边学习生理知识吗？这个模型简直就是教具！不过马里奥的构造和人类还是有很大区别。



↑这可不是普通的手表，这是非常稀有的马里奥游戏手表！谁要是有的话，小沛愿意高价求购！



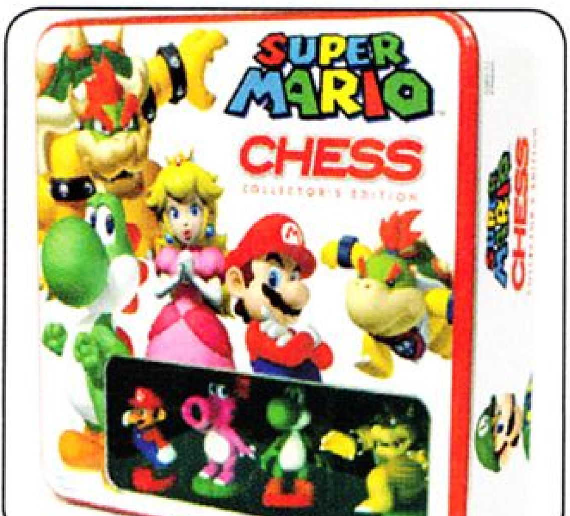
↑马里奥弹珠台！里面的设计都和游戏紧密相关，可惜在国内没有看到过这款机台。





←《马里奥银河》纪念款钥匙链，一共有9种，都是游戏中的经典造型。

→马里奥国际象棋，买给小朋友来学习下棋很不错，估计他们的兴趣会很高。



↓马里奥兄弟的儿童睡衣。这两位太闹腾了，晚上穿着它能睡着吗？还是穿上后会做一个和他们一起去救公主的梦呢？

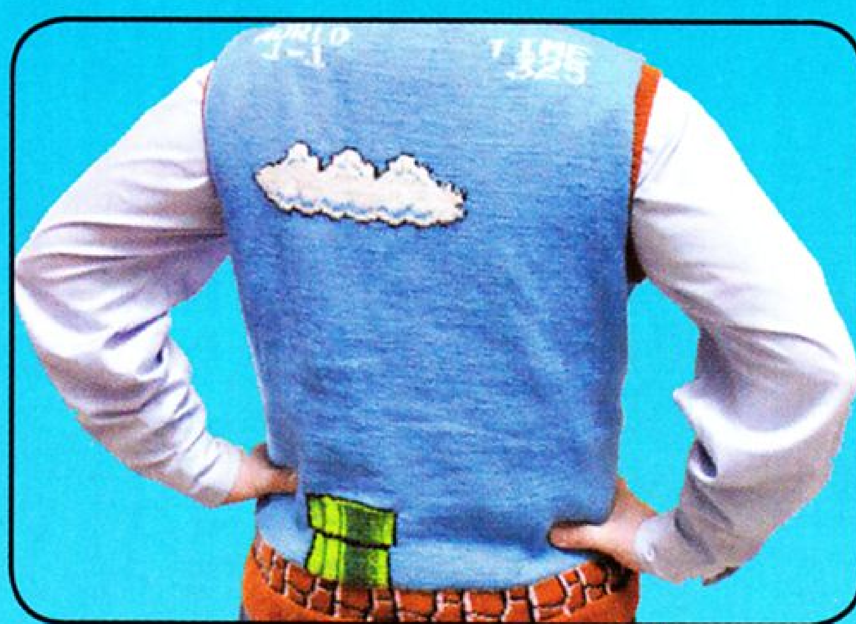


↓好吧，不能免俗，还是要为大家展示一件印花T恤。《超级马里奥银河》的纪念款哦。



↓马里奥的帽子！哪里有卖啊？戴着这样的一顶帽子出门一定非常拉风，保证回头率超高！



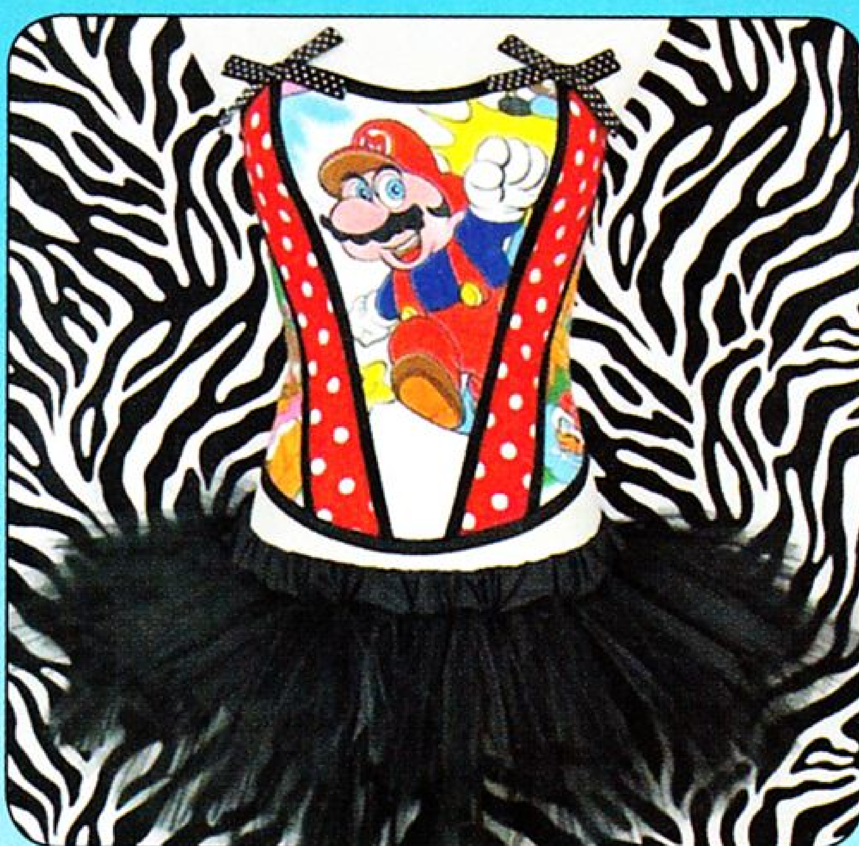




↑以马里奥第一关为主题的毛背心。这肯定是女友帮他织的，看这个小伙子开心的样子，绝对非常喜欢这件礼物。这件衣服的制作肯定非常复杂，对于不懂毛线编织的小沛只能对创作者表示无限的崇敬。要是我老婆也给我织这么一件的话，我肯定不会舍得穿的！



↑这是cosplay？No！明明是狗狗专用的服装嘛！现在不都流行给宠物也穿上衣服吗？要是各位玩家都把自己的宠物打扮成喜欢的游戏角色形象，那该多有趣啊！



↑这个应该叫"胸衣"吧，现在已经很少有人穿了，除非跳芭蕾等等。不过如果穿这身衣服去跳舞的话，是不是太有喜剧效果了呢？

乐高拼图篇

乐高是一个颇受全世界人民喜爱的益智玩具，很多地方还有乐高主题乐园，里面有各种各样用乐高积木拼装的模型。我们今天也将为大家展示一些牛人的作品，和乐高公园里面的模型相比一点儿都不逊色哦。不过乐高也算是有钱人的游戏，随便拼拼小一点的东西还好，要是像下面那位拼一个一人高的马里奥，估计怎么也要好几万块钱。如果大家自己也想拼一个试试的话，我推荐效仿后面的几位，不用那么多的乐高积木，拼一个小一点儿的也非常可爱。又或者不使用积木，而是用图钉、折纸之类的东西来做一幅拼图也不错。什么？不知道该怎么做？那就好好跟下面的这些高手们学习一下吧。



←从底座的大小就知道，这个作品一定非常大，光制作鞋所用的积木就有9盒以上！



→腿因为粗粗直直的还好做，可手臂就不能悬空了，底下需要先放好支架。



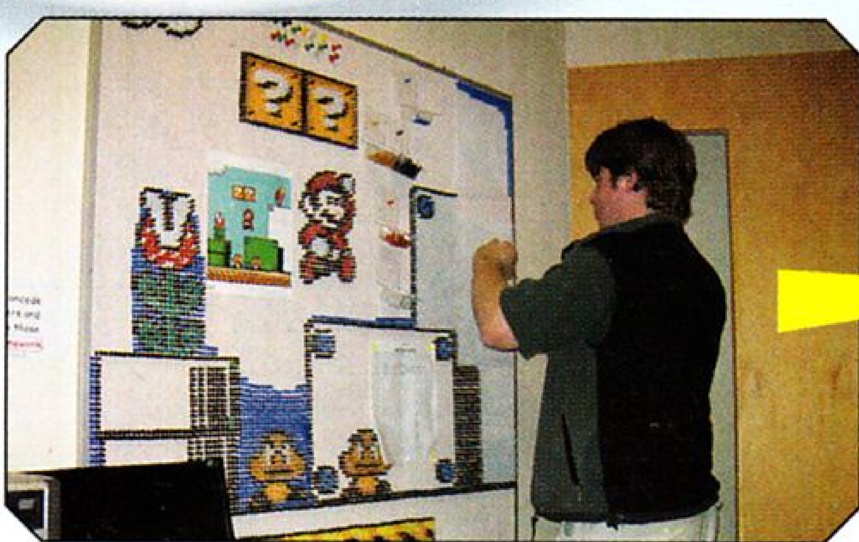
←马里奥的肚子挺大的，虽然制作难度不如手臂，但耗费的积木数量非常多。



→最难的来了，就是头部！特别是鼻子，看来乐高还是很结实的，那么大都没有掉。



←最后就是制作帽子了，难度不是非常高，但耗费积木数不亚于整个牛仔裤。



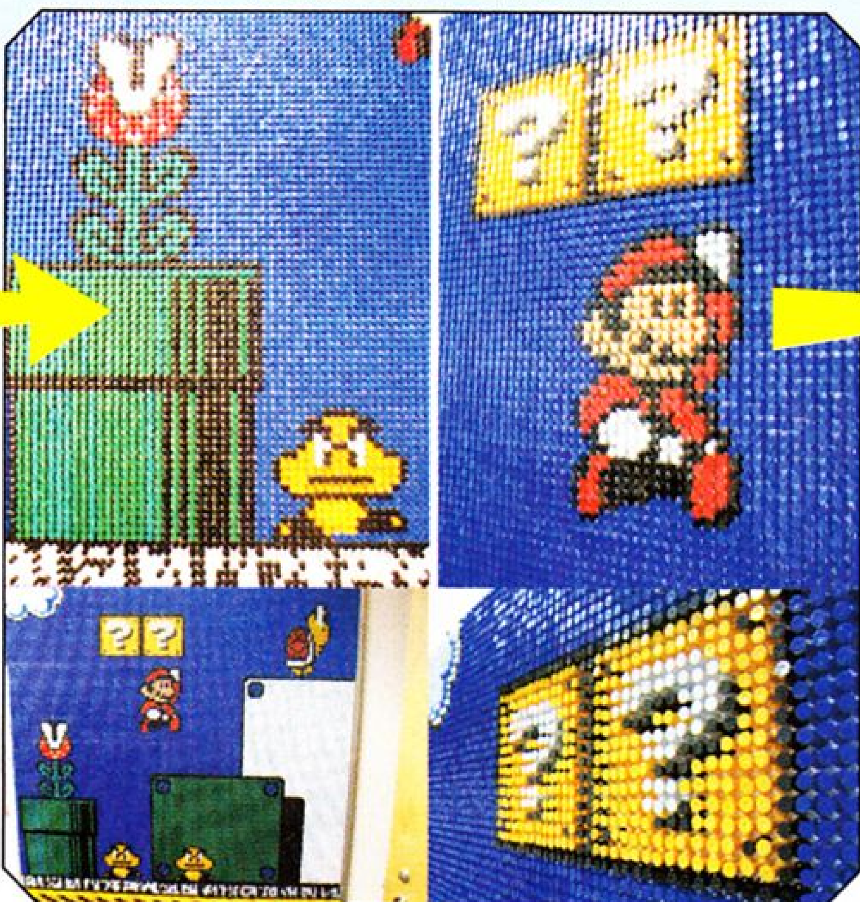
↑这幅画看起来很简单吗？这可是用办公用的塑料摁钉在白板上拼出来的！



→小一号的乐高马里奥，也因为个头小一些，所以和之前那个作品相比，"锯齿"明显。



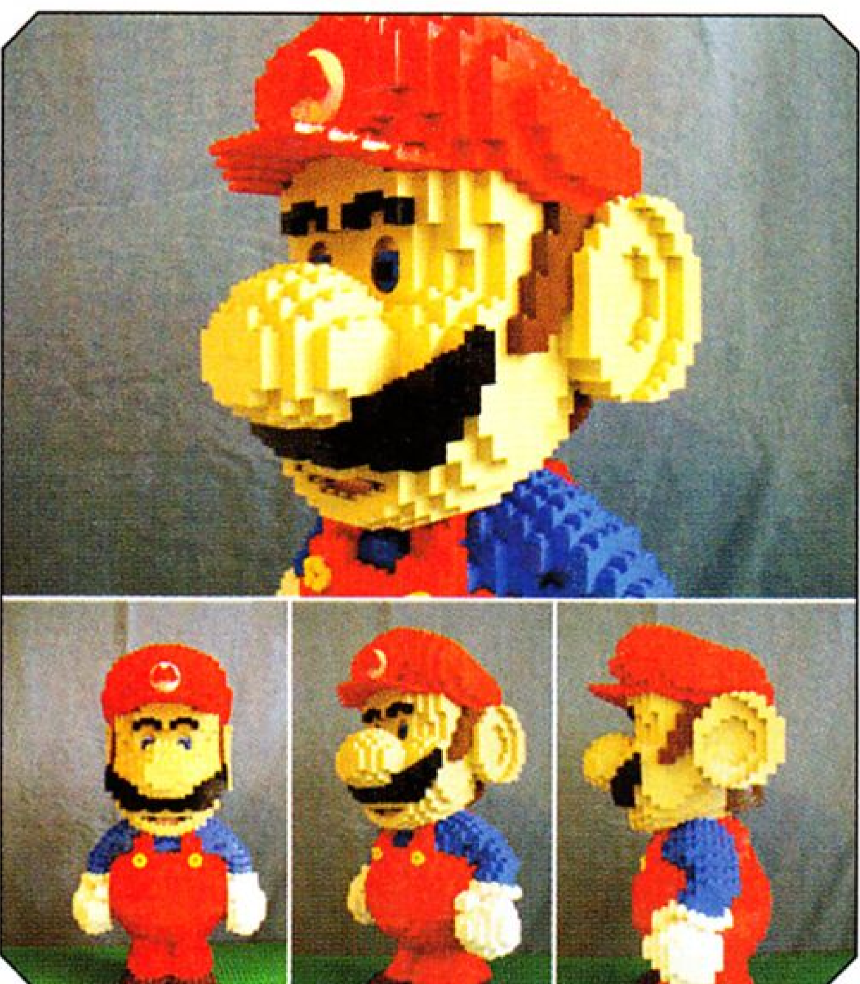
←大功告成！加上底座比人都高了！这简直就是一件艺术品！



↑别小看了这个作品，也是很需要耐心的。弄不好被老板知道，小心炒鱿鱼啊。也有可能侥幸加薪升值（老板也是个游戏迷）。



↑作者特意打印了游戏画面截图，以便参考游戏中每个角色和场景的点阵构图方式，否则怎么可能会做得这么标准。



↑迷你乐高马里奥，个人风格更加明显，马赛克版本马里奥大叔别有一番感觉，唯独就是耳朵大了一些，堪比天蓬元帅啊……



↑看到这个作品让我回忆起了小时候的手工课。其实折纸拼图相比以上要简单很多，但最后的成品效果也并没有差多少。

纹身彩绘篇

终于到了最后的一个部分了，如果你想和马里奥形影不离的话，就来个纹身吧！不过，纹身这个东西吧……好孩子不要尝试了。虽然它并不代表一个人的品质，但就目前来说，国内对纹身的态度还是不太端正，认为正经人不会纹身。如果你非常喜欢的话，其实可以尝试彩绘，用一些专门的颜料，自己在手臂上画个马大叔也和纹身效果差不多，而且不喜欢之后还可以擦掉，就算画坏了也不怕，最关键的是一点儿也不痛苦，我觉得比纹身好多了。好吧，我们对此就不多做评论了，看看国外的玩家们都在身上纹了些什么图案吧。尽管大多数都比较随意，但也有堪称艺术品的大作哦！



↑别看线条简单，其实画得非常不错，谁说纹身不能可爱一点，黑社会也可以纹蜡笔小新嘛！



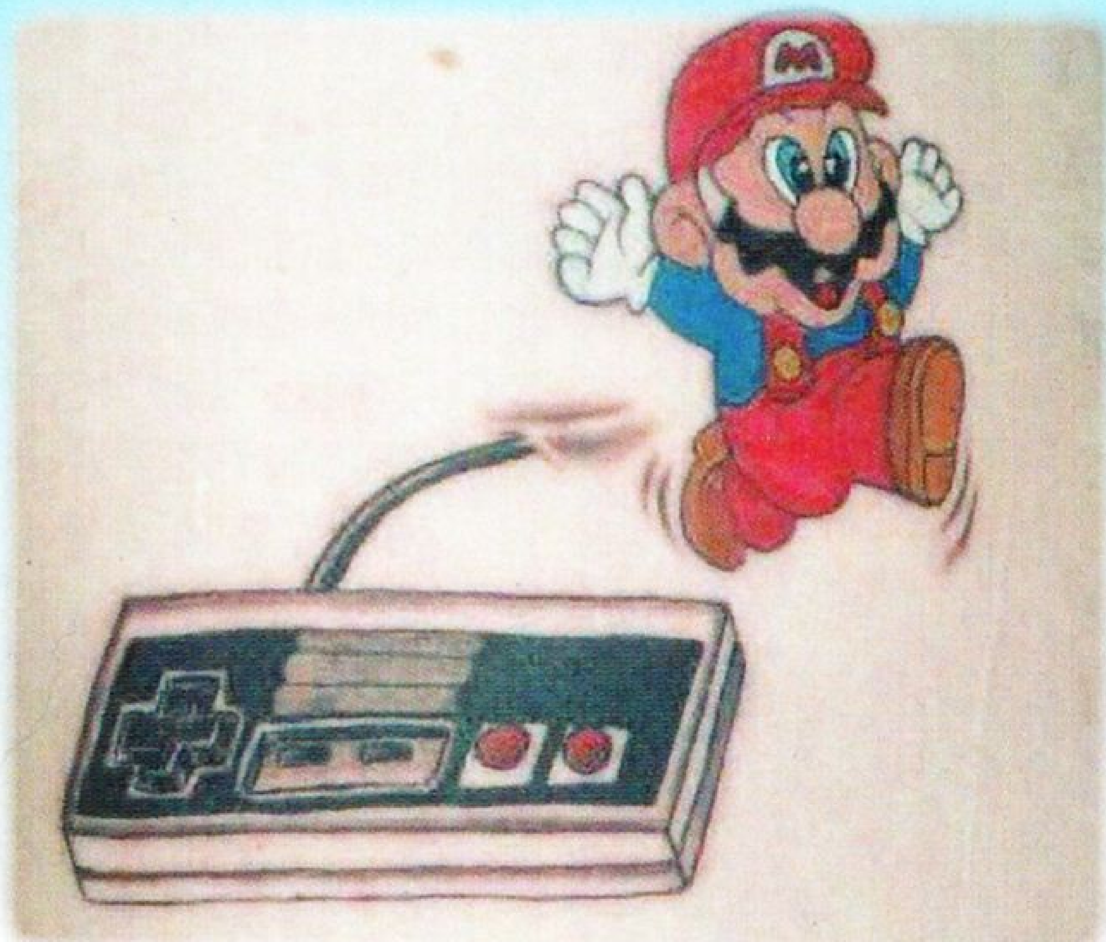
↑指甲的彩绘也可以非常细致，不过这个好像是贴纸，如果真要一笔一笔画的话……



↑这个马里奥纹的非常可爱，看这个人的装扮似乎很酷啊，难道内心非常萌？



↑最牛的马里奥整背纹身！虽然还没有完成，但从画工可以看出这位师傅的手艺了得！



↑FC手柄和跳跃的马里奥。这个纹身有点太粗糙了吧，但证明这个玩家还是很有爱的。



↑在脖子上纹这个太黑色幽默了，意思就是如果这里伤了，那人也就game over了。



↑马里奥版千手观音……这种结合方式太奇怪了，难道说马里奥在他的心中是个神？！

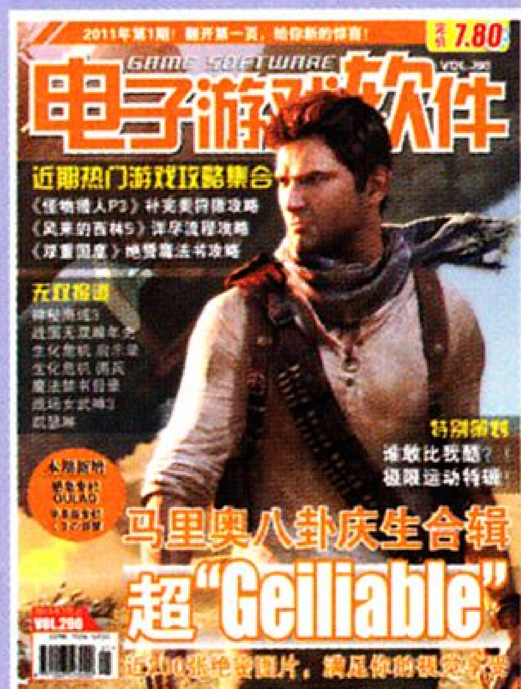


↑还不错的马里奥头像，通过这个照片我们可以得出一个结论：外国人的体毛太重！



后记：

一年365天，各种纪念日让人眼花缭乱。作为一个玩家，关于游戏的纪念日您知道多少呢？可能很多人记得各个主机的发售日，或某个大作的发售日，我们能够知道的纪念日也就是这些了。至于游戏人物的生日，值得大家记住的少之又少，于是显得很珍贵。马里奥是游戏中的元老人物，也是游戏寿命延续最长，参与游戏数量最多的角色，于是，给他庆祝生日基本就可以当做是整个游戏界的节日了。25年，很久，又很年轻，下一个30岁的生日时，我们又会以什么样的方式来庆祝呢？我们一起期待吧。



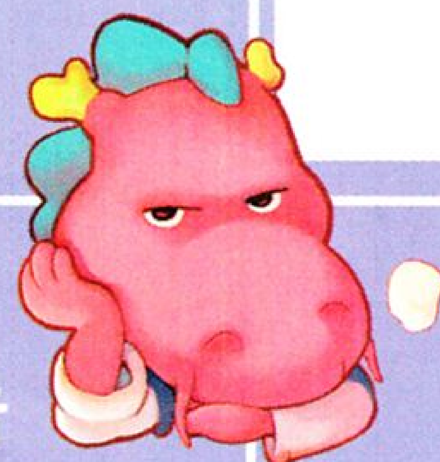
GAME SOFTWARE

电子游戏软件

封面图：神秘海域3

2011年 1月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 290

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑SCET于99年信息月展期最后3天在PlayStation现场摊位进行怪物猎人限量PSP的发售，结果每天展览开幕就被抢购一空，可见怪物猎人超高的人气了。



Move射击配件与丛林绿DS3手柄明年2月同步推出

本刊讯　美国索尼计算机娱乐（SCEA）于PlayStation官方博客宣布，将于2011年2月随PS3第一人称射击游戏《杀戮地带3》同步推出PS3专用周边“PlayStation Move 专家射击配件组”与“丛林绿DS3无线手柄”。

◆PlayStation Move专家射击配件

PlayStation Move专家射击配件组是搭配PlayStation Move动态控制器和巡览控制器使用的冲锋枪型配件，可同时将动态控制器与巡览控制器固定在枪型配件上，满足《杀戮地带3》或《SOCOM 4》等第一/第三人称射击类型游戏瞄准与移动两方面的操控需求。

该射击配件组将提供玩家更舒适精确的操作手感，包括设置在扳机上方明显易用的按钮（△〇）、灵敏的数字扳机、可调式枪托与易于操作的巡览控制器位置。除此之外还新增射击模式切换开关、逼真的射击退膛与填弹按钮等崭新的操作功能。

该射击配件组是配合《杀戮地带3》与《SOCOM 4》所设计，并同捆附赠上述两款游戏的贴纸。其他兼容游戏包括《Time Crisis: Razing Storm》与《Dead Space Extraction》。后续还会有更多支持游戏推出。PlayStation Move 专家射击配件组预定2011年2月推出，价格39.99美元（约合人民币266元）。





◆丛林绿 DUALSHOCK 3 无线手柄

另一款预定配合《杀戮地带3》同步推出的是丛林绿（Jungle Green）新配色款式DUALSHOCK 3无线手柄，该手柄采用绿黑双配色设计，洋溢着浓厚的军队风格。

该手柄预定2011年2月推出，价格54.99美元（约合人民币366元）。



《GT赛车》系列全球累计销售量突破6000万



本刊讯　SCE于12月10日宣布，旗下的模拟驾驶游戏《GT赛车（Gran Turismo）》系列，全球累计销售套数于12月6日突破6000万套，已经推出的《GT赛车5》的全球累计销售套数也突破550万套。

《GT赛车》系列自1997年12月在PS上首度登场以来，12年间持续不断地在PS、PS2、PSP与PS3等平台推出多款作品，在仿真竞速赛车游戏领域获得压倒性的人气。

最新作PS3版《GT赛车5》继承了系列一贯的逼真驾驶模拟体验，全面翻新3D绘图与物理模拟效果，收录超过1000款车辆，支持3D立体显示与丰富游玩模式。游戏于11月23日起陆续在北美、欧洲、亚洲与日本推出，并于推出2周后的12月6日达成全球累计销售552万套的佳绩（北美125万套、欧洲356万套、日本55万套）。

《GT赛车》系列累计销售套数（单位：万套）

游戏名称	平台	日本	北美	欧洲	亚洲	全球
《GT赛车》	PS	255	398	424	1	1078
《GT赛车2》	PS	171	396	365	2	934
《GT赛车3 A-spec》	PS2	189	714	576	1	1480
《GT赛车Concept 2001 Tokyo》	PS2	43	-	94	13	150
《GT赛车4 序章》	PS2	79	-	39	16	134
《GT赛车4》	PS2	127	302	640	17	1086
《GT赛车5 序章》	PS3	75	113	304	11	503
《GT赛车》	PSP	34	67	119	4	224
《GT赛车5》	PS3	55	125	356	16	552

※此处的“销售套数”所指的是SCE销售给游戏卖店的出货数量

TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●12月5日，《电子游戏软件》与松下北京展示分公司合办的“胜利十一人2011大赛”举行了最后的总决赛。最后，武藤、李亚楠、杨岩松这三位选手分获本次比赛的冠亚季军。本次活动是《电软》自2010年8月份以来举办的第三次玩家交流比赛活动，参与者也纷纷表示希望我们今后继续举办类似的比赛，或者相关的联谊会等等，另外很多读者在给杂志的回函中也传达了同样的心声，并且希望活动的举办地点可以进一步扩大。于是，经过一系列的筹划安排，《电子游戏软件》杂志社拟定于2011年初为大家带来一次举办规模史无前例的超大型活动，由于现在仅仅和日本方面达成了初步的合作意向，后续具体的活动安排将于今后的杂志和官方博客中公开，敬请期待！



●TECMO KOEI Games宣布，原本预定2011年1月27日推出的PS3版《战国无双3 Z》与Wii版《战国无双3 猛将传》将延期至2011年2月10日发售。据官方表示，本次延期是为了游戏更



向经典致敬！SNK发表一系列NEOGEO纪念活动

EVENT 日本专讯

本刊讯　SNK PLAYMORE宣布，将于12月在PS3和PSP上推出“NEOGEO Station”服务，提供90年代热门的NEOGEO街机和家用机游戏，供玩家付费下载。

NEOGEO是SNK于1990年推出、以兼容大型电玩系统为概念所设计的家用主机，通过高规格硬件与大容量卡带来提供等同于街机的影音质量，曾推出过许多家喻户晓的游戏，如《格斗之王》系列、《龙虎之拳》系列与《合金弹头》系列等等。

SNK PLAYMORE宣布，为庆祝NEOGEO诞生20周年，将于12月在PS3和PSP平台上推出“NEOGEO Station”游戏下载服务，让玩家体验原汁原味的NEOGEO游戏乐趣。除了下载游玩之外，NEOGEO Station服务还提供一系列便利功能，包括：可个别储存每个游戏的系统设定；游戏中可随时呼叫选单储存当下进度；通过仿真来重现NEOGEO记忆卡功能；可通过网络联机双人合作对战游戏（PS3支持PSN联机，PSP支持Ad Hoc模式联机）；游戏中可邀请好友加入联机（仅PS3支持）；提供音乐音效鉴赏模式；可储存游玩过程回放纪录（1款游戏最多8个）；提供游戏内电子说明书供玩家查阅。

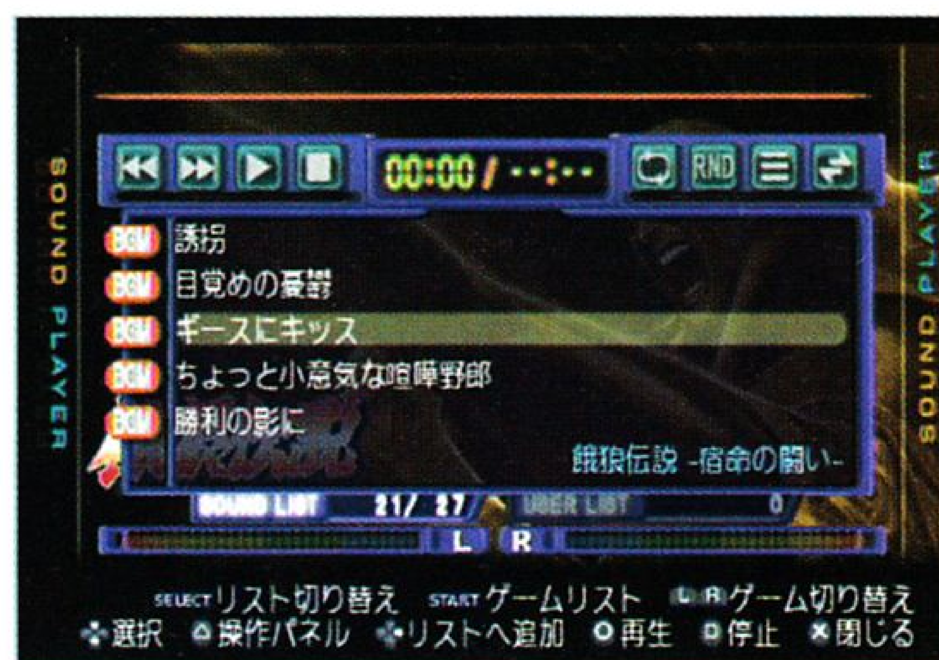
NEOGEO Station首批将于12月22日放出10款游戏，包括：《饿狼传说 命运的对决》、《合金弹头》、《格斗之王94》、《侍魂》、《得点王》、《龙虎之拳》、《ASO II　最后的守护者》、《保龄球联赛》、《职业棒球群星会》、《魔导传奇》。

另外，台湾索尼计算机娱乐（SCET）也宣布，将于12月22日同步在台湾省推出NEOGEO Station服务。前100名在台湾PlayStation Store下载NEOGEO Station游戏的玩家，还可获得精美SNK小礼物。另外，12月22日至1月19日期间，所有PlayStation Plus会员将可免费享有《侍魂》完整版30分钟与《魔导传奇》完整版15分钟的试玩服务。

最后，SNK PLAYMORE也配合NEOGEO诞生20周年，推出NEOGEO控制器造型的PS3/PC用USB手柄“NEOGEO PAD USB”，继承NEOGEO控制器的8方向摇杆与6键配置，并追加PS3专用的PS键，还可以变更游戏杆输入设定与按钮配置。NEOGEO PAD USB已于12月9日推出，价格3129日元。







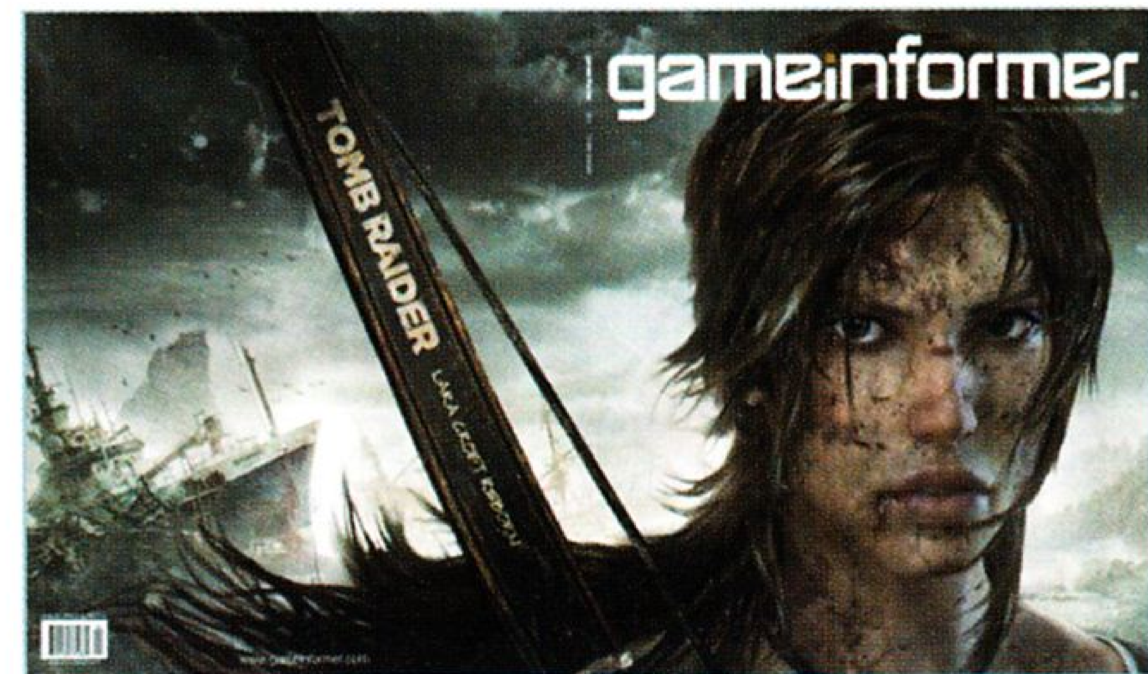
《古墓丽影》全新作品亮相 劳拉最初成长旅程探秘

SOFT 美国专讯

本刊讯　Square Enix于美国时间12月6日证实了旗下经典作品《古墓丽影》系列将推出全新作品！官方表示，这次他们将带领玩家回到劳拉最初的探险中，完整体验她成为一名伟大冒险家的精彩过程。

Square Enix同时也放出了劳拉的美术设定稿，图片中21岁的劳拉搭乘的船历经了暴风雨的洗礼，漂流到一个未知的沙滩上，在这里，她并不孤单，在这里，她必须设法生存下去！Crystal Dynamic总监Darrell Gallagher表示：“把所有关于劳拉的一切都先忘掉吧！我们将会让你体验到一段前所未有，关于劳拉最初的冒险旅程。”

据了解，本次推出的《古墓丽影》新作将运用真人动态动作捕捉技术，并以自由瞄准系统取代了先前锁定目标的攻击系统，呈现出更加自然、真实的动作画面。游戏中主角及敌人的死法也会更加残酷，玩家将必须在游戏中取得食物、水等补给品才得以生存下去。



根据官网所放出的信息推测，《古墓丽影》新作预计将于PC/PS3/Xbox360平台推出，但包括游戏名称、上市日期等信息依旧尚未公开，有兴趣的玩家敬请密切注意后续报道。

狩猎行动更适合随身携带 《MHP 3rd》日本出货200万套

EVENT 日本专讯



本刊讯　CAPCOM宣布，PSP动作狩猎游戏《怪物猎人携带版 3rd》在日本国内的出货量已经达到200万套。自2004年《怪物猎人》第一作以来，系列累积销售数量超越1500万套，成为近年的代表性游戏品牌之一。

《怪物猎人携带版3rd》是2007年3月推出以来累计出货套数突破 400万套的热门作品《怪物猎人携带版 2nd G》的正统续篇新作。新作3rd除了追加新地图以及怪物，大受玩家欢迎的随行艾路要素也全面升级，再加上“闲晃猎人”系统等等新尝试，更进一步促进玩家之间的交流和游戏广度。另外本作和《怪物猎人日记 暖洋洋的猫村》的连动也成功开拓了新的客户层，更加拓展吸收了喜好本系列的玩家。《怪物猎人携带版 3rd》还和服饰品牌UNIQLO、长野县信州涉温泉等等展开多样化的合作企划。再加上2011年3月起在日本国内6个地区展开的玩家参与型大型活动“怪物猎人嘉年华 11”等，都为《怪物猎人》这个品牌添增更多附加价值。

《怪物猎人》最早仅在家用平台上推出，当时并没有非常好的市场反响。自从登录PSP以来，该系列迅速成为玩家的新宠，并逐渐成为CAPCOM的主打产品之一。本次PSP版同样也取得了超过Wii版的好成绩。

进一步的质量提升。不过仅仅延后了半个月的时间，真的会　对游戏的质量有实质性的提高吗？这是不是个托词其实也没必要深究，大家只能再耐心地等一等了。

●NBG宣布将推出育成RPG《数码宝贝物语 超交融大战》，并分为双版本：蓝版以及红版。双版本登场的数码宝贝种类和任务不同。发售日为2011年春季，售价5040日元。本作为NDS上《数码宝贝物语》系列的第4作。以电视动画为题材，并加入原创故事。游戏登场的数码宝贝总数超过350只。

●Moon Game Studios近日公开了融合实时策略与第一人称射击元素的新作《WARSOUP》。在首部宣传影片中，Moon Game透露了《WARSOUP》的研发理念，其中出现《星际争霸2》加上《光环》的字眼格外引人瞩目。Moon Game 目前尚未公布游戏实际的玩法与游戏发售日期。仅在影片的最后，公布了游戏将于PC/Mac/PS3/Xbox360等平台推出。



●Alchemist制作的Xbox360射击游戏《少女射击GALGUN》将于2011年1月27日推出。本次官方公布了由游戏中4名女主角所演唱的主题曲“心跳旋转木马”，并配上舞台演出的宣传影片。本作是款以美少女为目标的萌系3D射击游戏，游戏中玩家将扮演一个超魅力型男，以具备致命吸引力的“眼神”来迷倒蜂拥而至的可爱女孩。



SOFT 美国专讯 家中健身新理念！《型可塑》繁体中文版登场

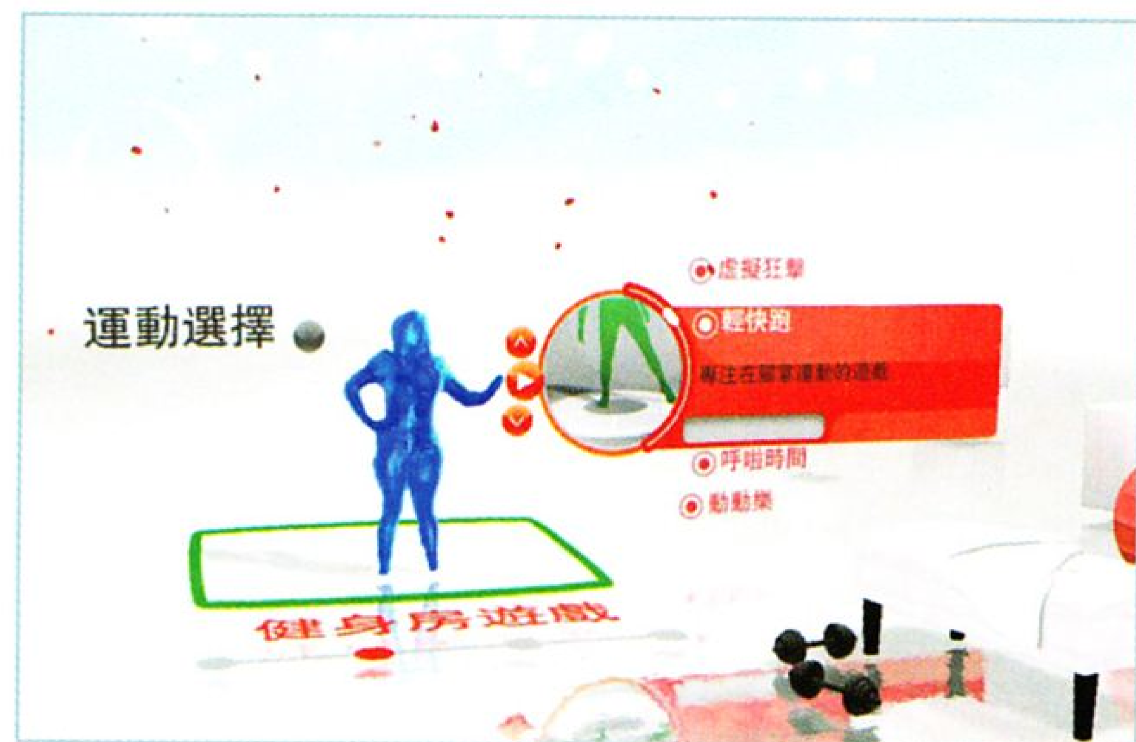
本刊讯　Ubisoft宣布于12月15日在香港及台湾省推出Xbox360 Kinect专用游戏软件《型可塑（Your Shape Fitness Evolved）》繁体中文版。为了让玩家不受语言隔阂全身心投入到《型可塑》的运动世界，繁体中文版会配有中文界面和字幕，打造出亲切专业的虚拟健身室。



《型可塑》专为Xbox360最新传感器Kinect而开发，采用革命性的Player Projection投影技术，细致捕捉玩家的身体动作并实时将动作重现屏幕上。安在家中也可接受专业的健身课程，做出不同姿态的高难度动作，体验最真实的运动乐趣。游戏内备有瑜伽、太极、虚拟狂击、呼拉时间等多项小运动锻炼个人体格，而私人教练课程会因应你输入的健身目标编辑个人化的训练课程，有效燃烧体内多余卡路里，转眼间实现健身目标。《型可塑》通过Player Projection投影技术实时追踪位于你身上的50000个取样点，实时将数据化身影像展现在屏幕上，并给予最专业的动作指导，令艰苦锻炼都转化为无限乐趣，轻松达成完美修身效果。

《型可塑》的个人化的健身课程，可以令你足不出户全日24小时享受健身乐趣，让专业教练协助你达至梦寐以求的健身效果。游戏中收录有瑜伽、太极等多项课程供你选择。亲朋好友可以一齐上健身课程，参与虚拟狂击、呼拉时间、动动乐等各式小游戏，一同分享欢乐，一同燃烧卡路里。此外，这款游戏真正请到了知名健身专家参与制作。Reese Witherspoon和P. Diddy等人均为著名武术教练Michael George门生。以设计特殊减肥课程"The Biggest Loser"而闻名的澳洲教练Michelle Bridges，2人均成为客席教练于游戏内向你作出最专业指导。

在游戏画面部分，玩家的动作会实时重现游戏屏幕上，实时看到自己的一举一动，而且分毫不差。依据玩家表现给予独特的游戏角色效果作奖赏，投射在画面上的玩家模样会由最初的单色，渐渐增添多种视觉效果，如油彩、水彩、光亮，和五彩碎纸等等。



另外，这款游戏还会跟进你修身的进度。游戏仔细记录所统计的数据如卡路里和项目得分，直接上传至专属网页，与亲友分享每日的运动成效，同时好友间也可互相鞭策以正面态度达至完美修身效果。

《型可塑》繁体中文版于12月15日推出，价格约为人民币280元。而且凡订购《型可塑》繁体中文版即可获得《型可塑》手提袋（25 cm x 15cm）一个。

EVENT 台湾专讯 《侍道4》初回特典内容公布 幕末英雄坂本龙马造型登场

本刊讯　由Spike制作，预定2011年2月推出的PS3动作冒险游戏《侍道4》，现宣布将提供促成明治维新的幕末英雄坂本龙马角色造型下载兑换码作为首批游戏特典赠品。

《侍道4》是全系列累计出货超过100万套的《侍道》系列最新作，同样继承系列作品扮演一名武士根据自己的意志闯荡江湖的玩法，并将时代背景由以往系列中群雄割据的战国时代，转移到受西方列强冲击，风雨飘摇的幕末时代。

游戏以浦贺黑船来航事件3年后的虚构港滨城镇阿弥滨为舞台，在这个受到对外贸易影响而繁荣的港口城市中，幕府、攘夷与外国三大势力为了各自的利益而展开激烈的斗争。而玩家将扮演来到阿弥滨的一介武士，在这个陷入东西文化激荡混沌漩涡的港口城市中，秉持着自己的信念行动，投靠志同道合的势力，左右故事剧情的发展。



本次Spike宣布，将于首批出货游戏包装中封入坂本龙马角色造型的下载兑换码作为特典赠品。使用该兑换码下载角色造型后，就可以使用促成日本开国与明治维新的幕末英雄坂本龙马造型来游玩，包括容貌、发型、服装、佩刀都是参照史实所设计。PS3《侍道4》预定2011年2月17日推出，价格7770日元。



EVENT 台湾专讯 《最终幻想14》开发团队全面撤换 PS3版推出时间无限期延后

本刊讯　SQUARE ENIX社长和田洋一于12月10日在PC/PS3在线角色扮演游戏《最终幻想14》官方网站发表公告，宣布将全面撤换《最终幻想14》开发团队，同时延长PC版的免费游玩期限以及延后PS3版的推出时间。



《最终幻想14》自9月底率先推出PC版后，由于内容存在着许多不完善之处，未能符合玩家期待而导致市场反应欠佳。为了挽回日益低迷的人气，SQUARE ENIX于是在10月与11月两次宣布延长免费游玩期限，并将大规模更新的内容提前分批实施。

SQUARE ENIX 社长和田洋一于公告中表示，为了对《最终幻想14》进行彻底的改善，将全面撤换原开发团队，由新制作人兼总监吉田直树率领的新开发团队全力投入游戏内容的改善以满足玩家的期待。原制作人田中弘道则是辞去制作人一职以示对此事负责。公告中同时也确认在改善游戏内容的这段期间，将继续实施免费游玩的措施。

另外，原本预定于2011年3月推出的PS3版，因为现阶段已不再只是单纯的PC版移植，而是会加入各种改良后才推出，因此将延后推出时间，确切推出日程目前未定。

●日本游戏周边制造商HORI于12月9日推出PSP专用周边"握把组件 for PSP"，价格1880日元（约合人民币150元）。这款组件提供了可更换的两种握把。其中长握把可舒适地搁置在桌面上，让玩家能稳固轻松地游玩。短握把则是采用轻巧浮贴的设计，可提升操作手感并易于携带收纳。这款握把组件适用于PSP-2000/3000型主机，以及2200mAh大容量电池，不妨碍各式开关与UMD光驱的开闭。



●EA旗下工作室Visceral Games，于美国时间12月8日放出了《死亡空间2》最新游戏Demo影片，并将于12月21日放出PS3/Xbox360单人模式的Demo版本供玩家下载。《死亡空间2》将从主角Isaac在太空殖民地The Sprawl疗养的场面开始。由于发生了一场不明原因的大爆炸，居住在殖民地的人们渐渐变成了怪物，玩家则将试图从恐怖怪物包围的梦魇中解脱。本作预计于2011年1月25日发行。



●由CAPCOM制作，预定2011年2月推出的PS3/Xbox360对战格斗游戏《Marvel vs. Capcom 3》，现公布新登场角色：CAPCOM阵营的深红毒蛇以及Marvel阵营的暴风女。也公开了其战斗影片供玩家参考。本作预定2011年2月15日在北美推出，普通版价格59.99美元，2月17日在日本推出，价格6990日元。

●Valve日前公开了PC/PS3/Xbox360射击游戏续作《传送门2》的新一波游戏宣传影片，展现了机器人伙伴的模样。《传送门 2》为2007年创意射击游戏《传送门》的续作，游戏特色在于结合打开传送门、





2010年度Spike游戏各大奖项名单出炉

本刊讯　美国娱乐电视台Spike TV于12月11日举办了“2010年Spike游戏大奖（Video Game Awards，VGA）”的颁奖典礼，其中《荒野大镖客 救赎》获得年度最佳游戏、最佳游戏原创配乐与最佳游戏下载内容等多项大奖，《质量效应2》则是获得年度最佳工作室（BioWare）、最佳Xbox360游戏与最佳角色扮演游戏奖项，这两款作品成为本届VGA中最耀眼的明星。

2010年Spike游戏大奖得奖名单如下：

◆ 年度最佳游戏
《荒野大镖客 救赎（Red Dead Redemption）》
◆ 年度最佳工作室
BioWare，代表作《质量效应2（Mass Effect 2）》）
◆ 年度最佳游戏角色
伍德中士（Sgt. Woods），出自《使命召唤 黑色行动（Call of Duty: Black Ops）》
◆ 最佳Xbox360游戏
《质量效应2（Mass Effect 2）》
◆ 最佳PS3游戏
《战神3（God of War 3）》
◆ 最佳Wii游戏
《超级马里奥银河2（Super Mario Galaxy 2）》
◆ 最佳PC游戏
《星际争霸 2 自由之翼（StarCraft 2: Wings of Liberty）》
◆ 最佳掌机游戏
《战神 斯巴达之魂（God of War: Ghost of Sparta）》
◆ 最佳射击游戏
《使命召唤 黑色行动（Call of Duty: Black Ops）》
◆ 最佳动作冒险游戏
《刺客信条 兄弟会（Assassin's Creed: Brotherhood）》
◆ 最佳角色扮演游戏
《质量效应2（Mass Effect 2）》
◆ 最佳多人游戏
《光环 致远星（Halo: Reach）》
◆ 最佳个人运动游戏
《老虎伍兹11（Tiger Woods PGA Tour 11）》
◆ 最佳团队运动游戏
《NBA 2K11（NBA 2K11）》
◆ 最佳竞速游戏
《极品飞车 热力追踪（Need for Speed: Hot Pursuit）》
◆ 最佳音乐游戏
《摇滚乐团3（Rock Band 3）》
◆ 最佳游戏原声带
《DJ 英雄2（DJ Hero 2）》
◆ 最佳游戏歌曲
“FAR AWAY”，出自《荒野大镖客 救赎（Red Dead Redemption）》
◆ 最佳游戏原创配乐
《荒野大镖客 救赎（Red Dead Redemption）》
◆ 最佳画面游戏
《战神3（God of War 3）》
◆ 最佳电视电影改编游戏
《歪小子史考特（Scott Pilgrim vs. the World: The Game）》
◆ 最佳游戏男演员
尼尔·派崔克·哈里斯饰演惊奇蜘蛛侠（Neil Patrick Harris as Amazing Spider-man），出自《蜘蛛侠 破碎次元（Spider-Man: Shattered Dimensions）》
◆ 最佳游戏女演员
翠西亚·希弗饰演莎拉·凯瑞根（Tricia Helfer as Sarah Kerrigan），出自《星际争霸2 自由之翼（StarCraft 2: Wings of Liberty）》
◆ 最佳下载游戏
《变装冒险（Custume Quest）》
◆ 最佳游戏下载内容
《荒野大镖客 鬼怪梦魇包（Red Dead Redemption - Undead Nightmare）》
◆ 最佳独立开发游戏
《Limbo（Limbo）》
◆ 2011 年最期待游戏
《传送门2（Portal 2）》



自己动手将爱好扩大到极致 法国玩家手工打造巨大手柄

本刊讯　日本任天堂公司上世纪80年代开发的家用游戏机Family Computer（简称FC）共分为两种版本，一种我们所熟悉的红白机，但对欧美玩家来说，则是另外一种体积较大，机身以灰色为主，在欧美则称为NES（Nintendo Entertainment System）的游戏机。最近有一群热血的法国玩家实地动手制作出了一个跟桌子一样大的NES手柄，并于12月14日在Ebay上公开标售。

整个手柄的制作过程均非常地讲究，包括NES手柄的方向键、功能键、甚至连背面的Logo也仿制得维妙维肖。整个手柄长约120公分，得标者将可得到两个原版的NES手柄，《超级马里奥兄弟》游戏卡带、以及专用维修套件一组。这个“手柄”当然是不可以进行实际的游戏控制的，但它的内部安装了NES主机，我们可以把它看做是一个手柄外形游戏机。而在平时，它又可以作为一个桌子来使用。

这三名创作者还详细地将整个制作过程以博客的方式记录下来，并受到许多国外电玩媒体及玩家的关注。这三名玩家制作这款“手柄”完全出自爱好，但如果真的拍出好价钱的话，也不排除今后他们还将制作类似的DIY产品，有兴趣的玩家可至他们的博客一探究竟。





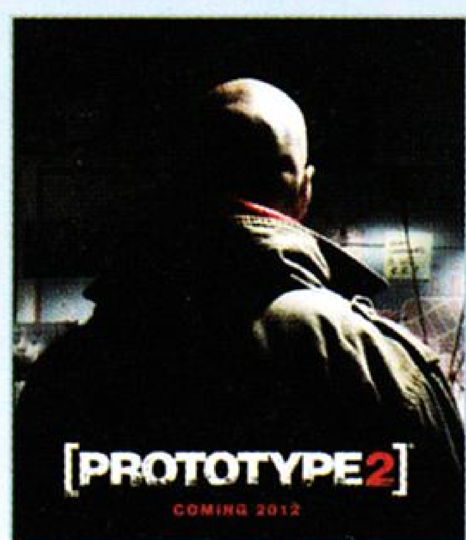
移动目标物、穿越空间限制等游戏内容，挑战玩家的逻辑能力，并具有单人与多人合作模式。本作预定2011年4月20日上市。

●由Marvelous制作，预计2011年3月24日发售的Wii版恐怖冒险游戏《生贽之夜》日前公开了宣传影片。本作以凭夜见溪谷为舞台，描述此地发生的恐怖惨剧。另外官方网站也于日前开张。本作的游戏方式是否支持体感等等要素尚未明朗，有兴趣的玩家可以参考影片，抢先一步体验本作的恐怖气息。



●NAMCO BANDAI Games即将在PSP推出魔法对战动作游戏《魔法少女奈叶 A's 携带版：命运齿轮》，目前发售日以及售价都还未定。本作是人气动画《魔法少女奈叶》系列的最新游戏作品，将前作《王牌对决》的系统强化，让玩家能用简单的操作体验到空中战斗的爽快感，除了遵照原作者的新设定，让原本的角色追加新招式之外，也追加了原创的角色。

●知名导演Guillermo Del Toro日前公开他将与游戏厂商THQ合作研发新款恐怖游戏《精神疯狂》。据Guillermo Del Toro本人表示，他希望打造一款极其恐怖的游戏，甚至恐怖到会让玩家吓到大小便失禁。然而THQ尚未公开游戏的玩法与实际画面，《精神疯狂》预定2013年问世。

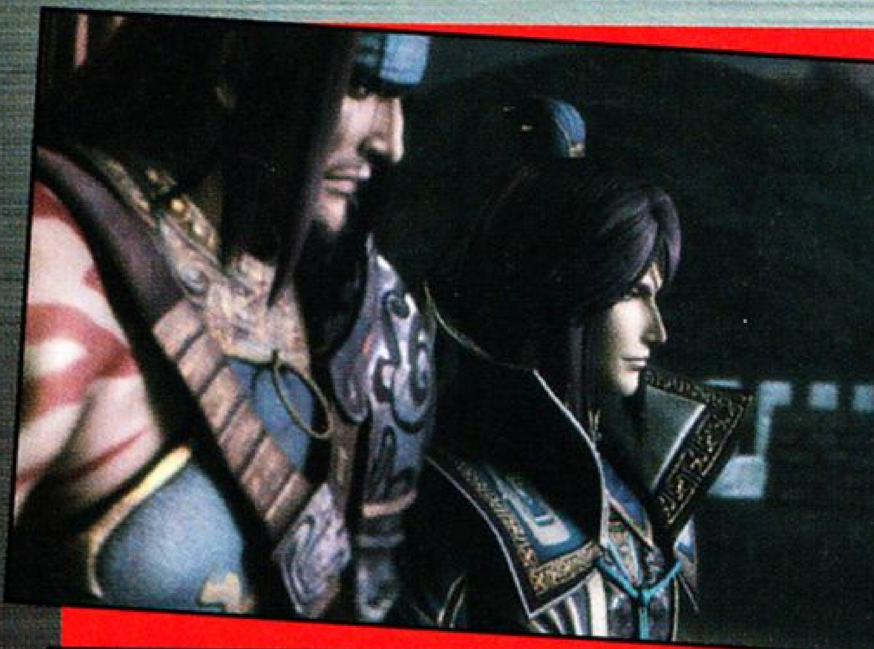


●Activision与Radical Entertainment正式公开知名动作游戏《原型兵器》续作《原型兵器2》预定2012年问世。在《原型兵器2》正式宣传影片中改以James Hellen为主角，似乎是因为Mercer的影响、使得Hellen变成了拥有类似于Mercer的力量，并且想要积极追杀前代男主角，玩家从宣传影片中还可以看到巨大破坏场景、如怪物般的变身与飞跃的镜头等等。但详细的剧情内容仍待未来公布。

●由Rockstead Studios研发的PS3/Xbox360动作游戏《蝙蝠侠 阿卡汉姆城市》公开了新一波游戏宣传影片，展现了蝙蝠侠将面对超级罪犯、天才心理学家Hugo Strange的威胁。《蝙蝠侠 阿卡汉姆城市》由Rocksteady研发，此次故事从恶名昭彰的前代阿卡汉姆疗养院开始，延伸到高谭市，众多反派再次现身、引发的问题接踵而来，蝙蝠侠将出动来面对问题。这次游戏在原本的装备与技能外，



将会加入新的能力，以便让玩家对抗邪恶势力。本作预定明年秋季问世。





随着《高达无双3》的上市，从今年年底开始的新一轮“无双狂潮”正式降临，其中最吸引玩家眼球的就是这《真 三国无双6》。

KOEI这次吊足了玩家们的胃口，不断地公布着新老角色，看来这样的日子要持续到明年三月游戏发售了。这次新公布的全新角色只有丁奉一人，不过就目前消息来看每个势力都会或多或少的增加些三国时期中后期的人物，因为本作的故事更侧重于“三国乱世终归晋”的这个时间段，相信本作的登场角色方面一定会很有诚意，不过希望不要像前作一样有那么多完全相同的人物招式建模。现在可以确定的是本作采用的是之前轻重攻击组合的C技系统，所以应该不再是五代的连舞系统，这下玩家可以放心很多。在其他人物方面本次消息中包括了魏国的曹仁，吴国的孙策和周瑜，以及南蛮的孟获祝融两夫妻，人物造型方面变化不是太大，几乎只是在前作基础上加了一些细微的调整，不过祝融的回归应该算得上是个好消息，而且祝融的武器完全变成了“飞刀”。



机种	PS3	发售日	2011年3月
类型	动作	人数	1—2人

真三国无双6

乱世的英雄豪杰 见参

本次的三国无双无处不散发着重生的气息，无论是人物还是战场，再到故事剧情，全新的设定必将给玩家带来全新的游戏乐趣，现在玩家担心的是前作那样的情形再次发生，希望光荣可以端正自己工作的态度，今年是三国无双的十周年纪念，那么更应该给玩家带来一个全新的，让人满意的无双作品，这也是为了自己将来所必须要做到的，不然以后的无双作品将会无人买单。



带领三国走进全新时代 无双的崛起从现在开始



↑本作关卡选择画面相当次元化，全新的显示效果给玩家带来全新的感觉，不知道是否每一个格子都是一个关卡，应该不太现实吧。

本作是光荣为无双系列摸索全新道路的重要一步，无双系列在走下坡路这是不争的事实，但正因如此更需要一个重新崛起的契机，而这次的356看样子非常不错，当然在拿到游戏前说什么都只是猜测。另外因为南蛮势力的重新回归，久违的大象也将再次登场，回忆前作一匹赤兔都没刷出来的痛苦回忆，这次我要骑大象好好发泄一番啊！

他

巨型之大王
孟获
CV:幸野善之





热情的火焰
祝融
CV:米本千珠

蜀



不老之武人
黄忠 汉升
CV:川津泰彦



机敏之美周郎
周瑜 公瑾
CV:吉水孝宏

吴



活力的猛虎
孙策 伯符
CV:河内孝博



闲情雅趣之猛将
丁奉 承渊
CV:中尾良平

魏



沉着的坚盾
曹仁 子孝
CV:江川央生

《双重国度》庆功宴





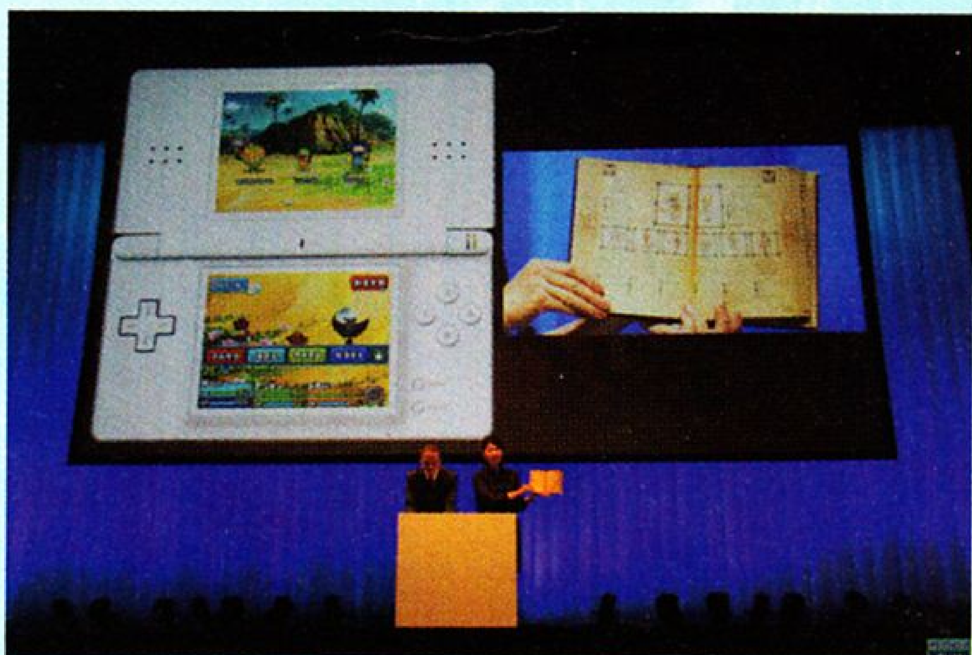
为庆祝DS平台的RPG大作《双重国度》的顺利完成，12月8日（游戏发售前日）在东京都文京区的JCB会馆举办了大型庆祝宴会，参与宴会的有出演游戏角色的众多声优、片尾曲演唱者麻衣、LEVEL5社长日野晃博以及1000名抽签选出的粉丝，可谓盛况空前。

到场的1000名观众是既对LEVEL5充满了期待，同时也有不少是“动画梦工厂”吉卜力工作室的支持者，因为通过官方网站报名参加此次庆祝宴会的人怒多，所以抽选工作在1个月前的11月就顺利宣告结束，致使粉丝方面有不少怨言。

社长致辞

宴会开始，LEVEL5社长日野晃博首先致辞，对《双重国度》能够顺利完成并于9日发售的喜悦之情溢于言表，他表示，这是一款绝无仅有的新类型RPG游戏，所以包装也完全不同，游戏开发经历了3年的时间，而发售前的预定量达到了60万张，创下了公司新作预定的最高纪录。与《雷顿教授》、《闪电十一人》系列一样，《双重国度》也是一部原创作品，在这个大环境不景气的今天，能够创作出如此高质量的原创作品，与公司全体员工的努力是分不开的。

魔法之书



本村健与丸屋教子两位导演随后登场，借助现场的大屏幕向观众展示了游戏《双重国度》中的神奇道具“魔法之书”，主角乘船登陆后，岛上的怪物会被记录在“魔物事典”中，探索地图上的蓝光场所可以得到道具……更多神奇的互动要素都与“魔法之书”有着紧密的联系。

未完成的愿望



在展示了“魔法之书”的作用后，大屏幕上出现了一位和蔼可亲的老者，他就是《双重国度》的“音乐担当”久石让先生。按照日野社长的计划，原本要在JCB会场举办一个现场演奏会，但是由于当日身在海外的久石让先生有其他日程安排而未能如愿，深感遗憾，不过日野承诺有机会一定会完成这个愿望。

“声优见面会”

历来，聘请了豪华声优阵容的游戏盛典中，声优们登场时往往会将场地变成声优见面会而喧宾夺主，这次也不例外。当多部未华子（主角**オリバー**配音者）、长泽**まさみ**（女主角**マル**配音者）等众多声优登场时，现场顿时沸腾起来。根据吉卜力工作室的制作理念，虽然这次是游戏而非动画，不过担任主角配音者的依旧是非职业声优。声优们配合着大屏幕依次说出游戏中的台词，让场下的粉丝团尖叫，不过，高潮却出现在最后。

担任《双重国度》电视宣传广告配音的芦田爱莱压轴登场，观众爆发出的萌叫几乎将现场司仪的声音掀翻。当问及最辛苦的事情和圣诞节礼物时，她答道，“一天之内要录制3次广告相当辛苦”、“现在正在画圣诞老人的驯鹿，所以最想要笔。”

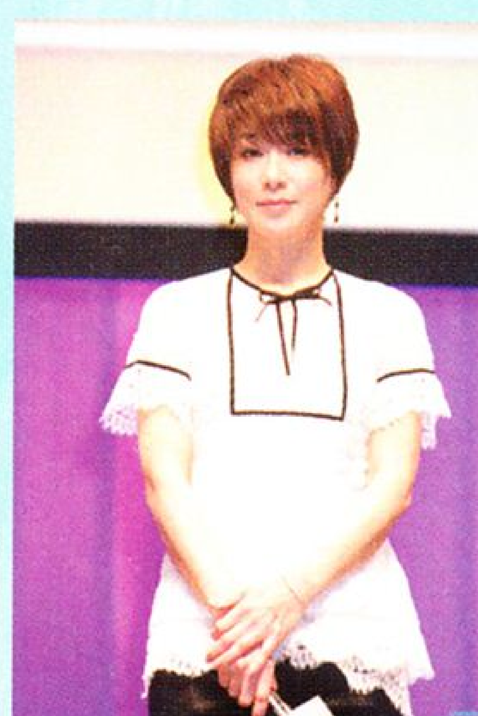
余音绕梁



中国有句老话叫“打虎亲兄弟、上阵父子兵”，用在《双重国度》中最为合适不过。游戏的片尾曲《心**のかけら**》是由久石让的女儿麻衣演唱的，而本曲的作词则是吉卜力工作室制作人铃木的女儿铃木麻实子。麻衣小姐在现场演唱了这首游戏片尾曲，令现场观众为之陶醉。而庆功宴也在这迷人的歌声中落下了帷幕。











超能力的最终对决

《魔法禁书目录》是一部科幻作品，背景是以开发超能力为目的的“学园都市”，位于东京以西的荒地，开发超能力的方法是利用催眠、药物及身体刺激等方法。主人公上条当麻的超能力是可以将超能力消除，不过他本人的身体素质极差。本作中将出现14位角色，全部都有声优配音，下面将为大家一一介绍。而《魔》的第2季中登场人物已超过34人，相信还会有角色陆续加入。

延续漫画原作中的情感纠葛



漫画原作中一直互相不对付的一对活宝在本作游戏中依然瞧彼此不顺眼。



↑→游戏中的CG画面基本来源于动画原作，质量丝毫不用担心。而上条等超能力者的必杀技更是魄力非常。

とある魔術の禁書目録 インデックス

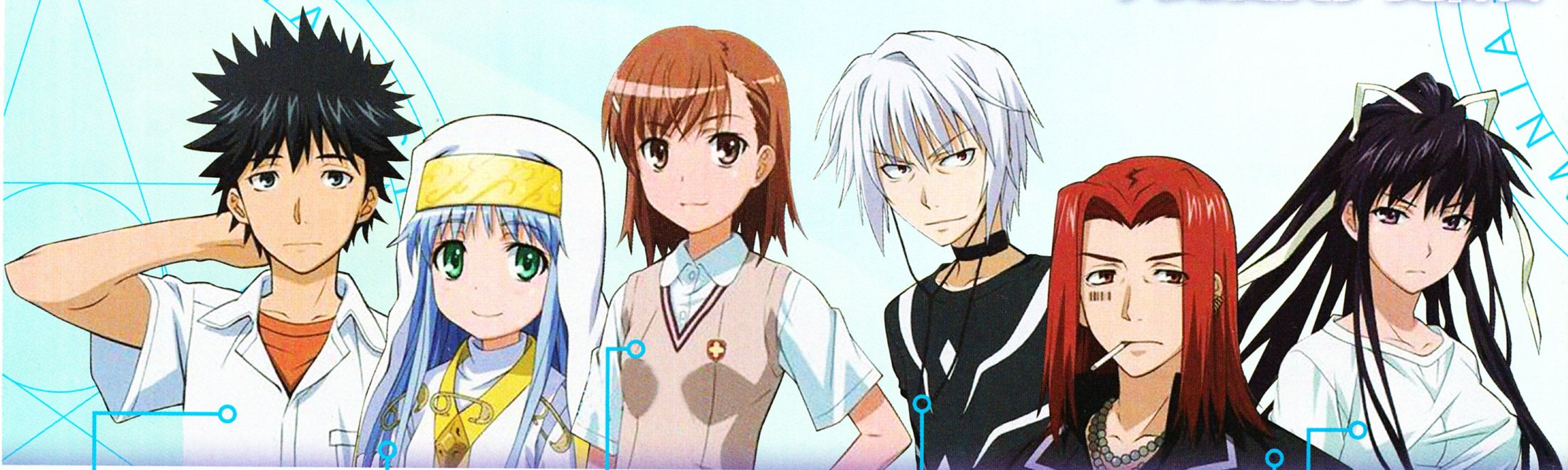
PS Portable PSP	本刊译名：魔法禁书目录		2011年1月27日	
	格斗	ASCII	价格未定	日版
	UMD	游戏人数未定	记忆卡容量未定	12岁以上

预定于明年1月底发售的PSP平台3D格斗游戏《魔法禁书目录》是根据人气漫画《魔法禁书目录》改编的作品，在该格斗游戏的系统要素尚未完全明了之前，有必要向大家简单介绍一下《魔法禁书目录》这作品。漫画原作是由漫画界的后起之秀史艾漫画出版集团作为“新概念漫画”开发的项目之一，先后以美型角色为中心创作了《黑执事》、《荒川爆笑团》等人气作品。



学园都市内的女性角色大量登场，并且以校服少女的形象出现，大多是以御坂美琴为原型的克隆体。

校服诱惑 风纪委员少女制裁



上条当麻
CV:阿部敦

在以“超能力开发”为目的的学园都市生活的少年，虽然目测能力为LV0，但其右手寄宿着“幻想杀”，性格莽撞。

茵蒂克丝
CV:井口裕香

虽然是修女但是对魔法一窍不通，不过却拥有“完全记忆能力”。从英国清教教会脱出后在学园都市与上条相遇。

御坂美琴
CV:佐藤利奈

在学园都市首屈一指的女校常盘台中学学习的14岁女生，学园内的7位超能力者（LV5）之一。可自由操纵电。

一方通行
CV:冈本信彦

学园都市内的7位超能力者（LV5）之一，号称最强的超能力者，可以自由操纵电、热、光，与其接触就会毁灭。

史提尔·马格努斯
CV:谷山纪章

精通古代文字的必要恶之教会的魔法师，擅长使用火焰，必杀技是操纵摄氏3000度的炎剑，身高超过2米。

神裂火织
CV:伊藤静

在伦敦实力屈指可数的魔法师，隶属于必要恶之教会，拥有接近神之子肉体的圣人，武器是2米的“七天七刀”。

年初最具魅力改编作品登场

无限粉嫩可耐 妹子多多 性格不同能力各异

妹子军团中集合了御姐、LOLI、傲娇、女王等多种类型，战斗同时欣赏养眼。



根据相性选择伙伴让胜率翻倍





作为3D格斗游戏，本作中可以与伙伴一同组队进行群体战斗,更有意思的是可以与伙伴进行组合技攻击，让对手充分尝到苦头，不过因为威力大于普通的超能力，所以组合技的发动时机和使用条件都有一定限制。

大量女性角色的登场是本作不同于其他格斗游戏的一大特色，女性角色在受到打击的时候，会由声优发出逼真的声音，因此建议将音量开到最低，以免让听到这声音的人产生不必要的误会。又因是超能力格斗，所以女生往往更厉害。



↑因为是动画改编作的好处，大多数动作都非常震撼，让人身临其境。

上手简单 舍繁取易 三个键位轻松驾驭3D格斗

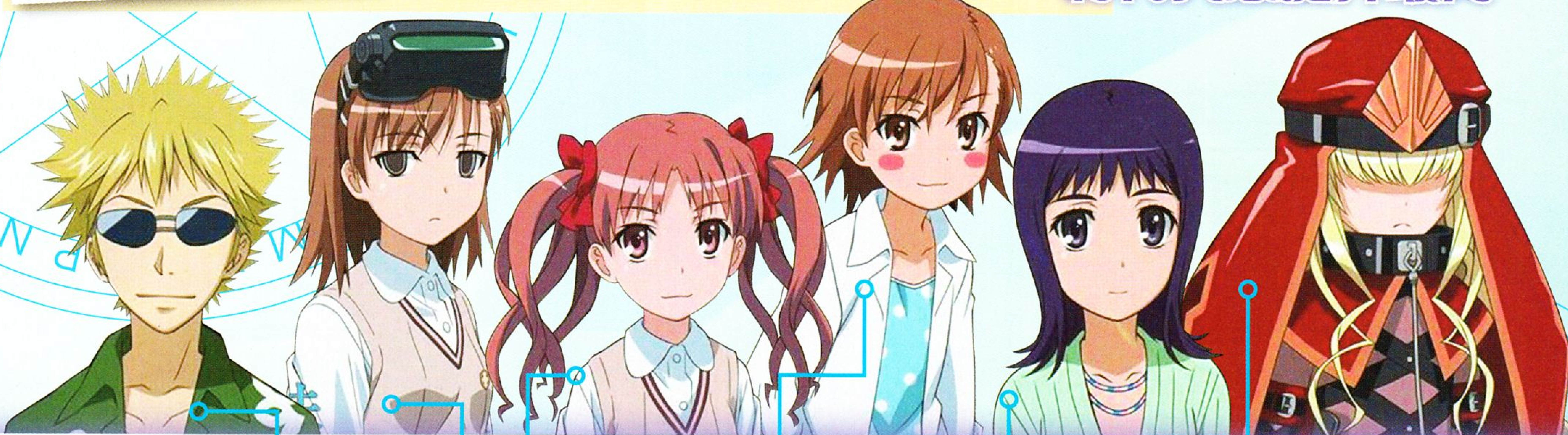
本作的动作设计非常简单，基本上只有攻击、防御、特殊攻击三个有效键位，没有像传统格斗游戏那样复杂的顺序输入键位。另一方面，血槽的设定依然是传统的HP+MP两个槽，主要是依靠普通攻击、格斗攻击和伙伴（如果是多人作战模式的话）的协力给予对手打击。



→会有详细的教学模式告诉你如何使用按键，所以即使是第一次接触这游戏的玩家也完全不用担心。



操作简单 将代入感提升最高



土御门元春
CV:胜杏里
上条的同学，一同被称为“班里的3傻瓜”，真正身份是“必要恶之教会”的魔法师，是潜力无限的阴阳师。

御坂妹
CV:佐佐木望
以御坂美琴的DNA制作的战斗用克隆人。量产了2万台以上，统称为“妹子军团”。能力为LV3的有缺陷放电。

白井黑子
CV:新井里美
与御坂美琴同为常盘台中学初一的学生。是学校的风纪委员，能力是LV4的“空间移动”。对学姐美琴充满敬意。

最终指令
CV:日高里菜
与御坂妹同为使用美琴的DNA制作的战斗用克隆人。番号是20001，外表稚嫩，作为一方通行的辅助伙伴存在。

五和
CV:茅野爱衣
天草式十字凄教的魔法师，对神裂火织充满敬意。料理达人。战斗用“海军用船上枪”，几乎没有破绽。

莎夏 克洛伊洁芙
CV:寺崎裕香
隶属于俄罗斯成教“歼灭白书”的修女，衣着华丽但似乎是上司强加的，并非本人意愿。武器是锤与锯。



情不自禁的爱

↑忠实再现原作动画中的柔情镜头，将你带入当年那错综复杂而又可歌可泣的情感世界中。

学园

画中人早随风而逝





↑→是否还记得《虚空歌姬》中那个被称为“银河妖精”的偶像少女?

那秀美容貌 曾陪伴你到几何

PS Portable PSP	本刊译名：超时空要塞：三角边境		2011年2月3日
	动作冒险	NBGI	5229日元(含税)	日版
	UMD	1－4人	记忆卡容量未定	12岁以上

预定于2011年2月发售的《三角边境》是在《王牌边界》的基础上制作完成的，新加入了学园模式，而加入本作的作品更多，最吸引人的还是初代《超时空要塞》（一条辉、林明美、天顶星人）、《超时空要塞——可曾记得爱》（骷髅战机）、《超时空要塞F&虚空歌姬》，将《超时空要塞》的三大要素机器人战斗、美妙的歌声、三角恋关系发挥的淋漓尽致。


VF-1J



↑→骷髅机作为《超时空要塞》系列中的主力机体，依然保持了原有的3种作战形态。

骷髅战机光辉夺目



回想当年事 战火随星尘飘扬


VF-2SS





VF-1A(一条机)



↑2009年发售的《超时空要塞F》剧场版也会随新游戏同捆发售。

模式

新加入的“学园模式”中，玩家可以在AVG要素的剧情对话日常中，慢慢培育拥有个性并且真正属于自己的驾驶员，最短2、3个小时即可育成，最长也只需花费4、5个小时。根据玩家要提升的能力只需做出相应的选择安排即可。

学园模式中，会出现类似于角色扮演的要素，通过学习不同的课程，来提高各自的不同能力。指令菜单简单方便。

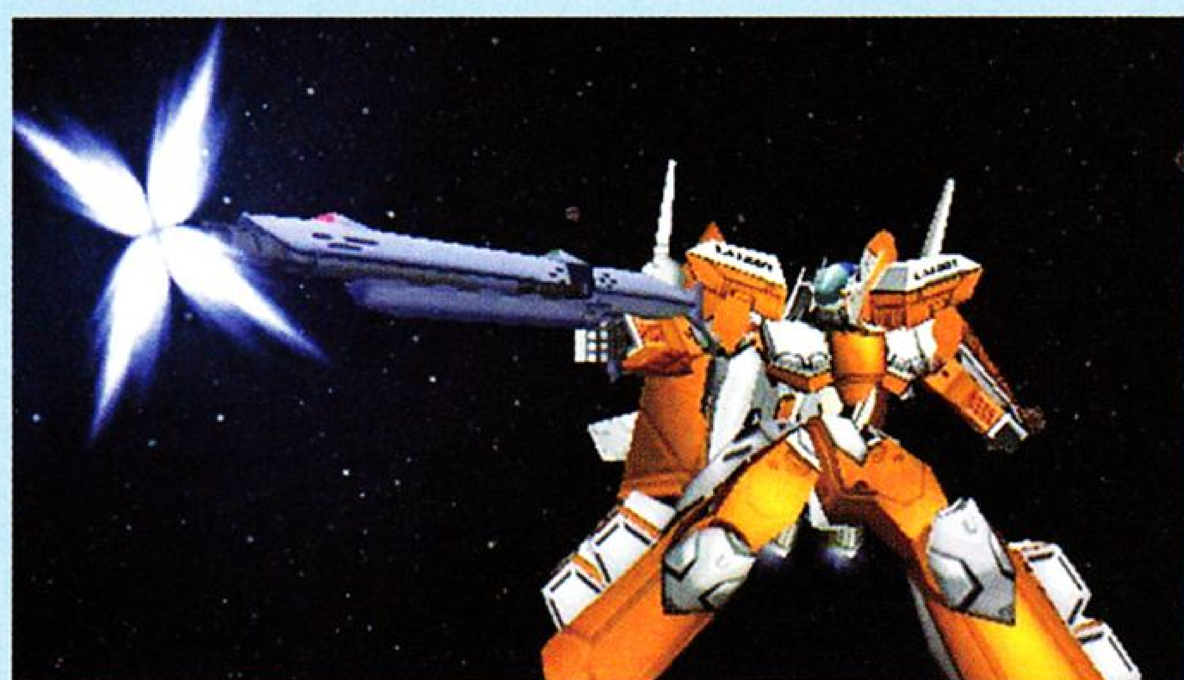


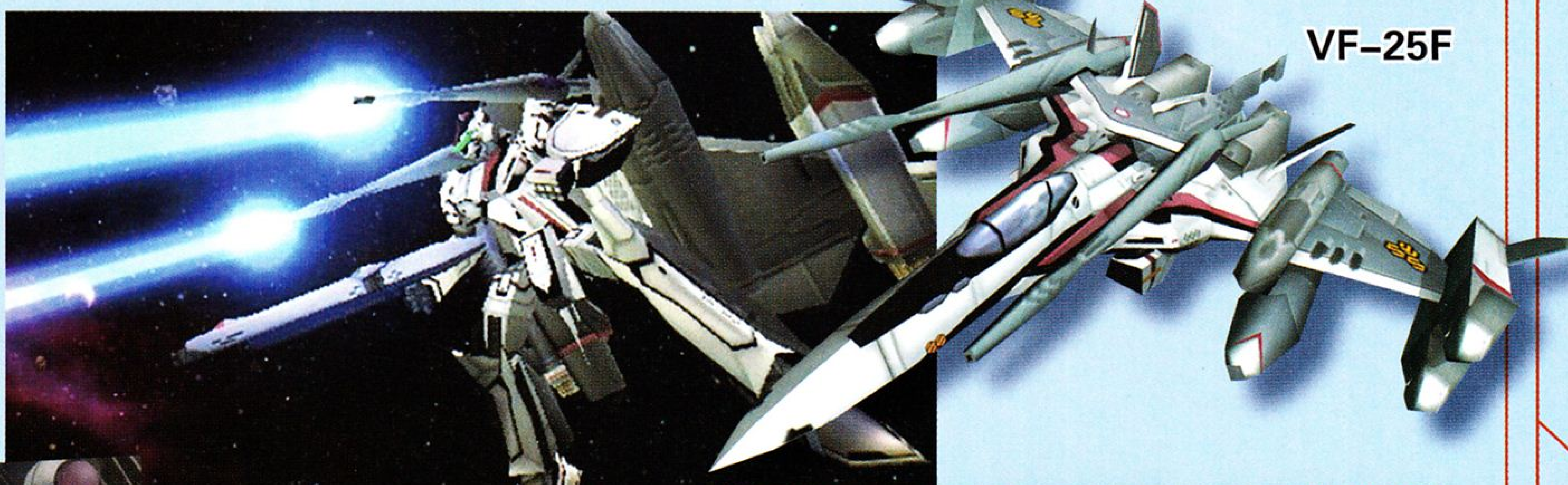




机师与少女 歌声转化为力量

↑学园模式的时间设定是2059年的美星学园，一个充满了梦想向银河进发的船队。





VF-25F

↑→在以骷髅战机为主体的战斗中，大多时候都以远距离激光枪射击战为主。

↑→后期的骷髅机明显装备更强，在以激光枪为主的炮战中威力也更显强大。

历代骷髅机大集合 无往不利无坚不摧



VF-19改



↑→作为有机师乘坐的对战射击游戏，发动必杀技时依然有CG动画插入。

VF-19P

征战全新平台的 无双新作

戦国無双 SENGOKU MUSOU Chronicle クロニクル

所谓兵马未到粮草先行，自从任天堂的新掌机3DS公布之后，各个厂商都公布了自己对应这全新掌机的游戏作品，近日KOEI TECMO就公布了《战国无双 编年史》的全新信息，关于游戏模式以及玩法我们已经能够窥探一二，就现在放出的画面来看N3DS的机能显示效果已经超过了PSP，现在民间对于PSP2的传言已经不用多说，一切都将在明年揭晓，让我们尽情期待下一场掌机之间的对决吧。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：战国无双 编年史		2011年发售预定	
	动作	KOEI	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

一骑当千 享受全新感受的无双

新增掌机便携功能

在这次的《战国无双 编年史》中玩家要化身为日本战国时代的武将，体验在敌军当中一骑当千无限爽快的《战国无双》系列N3DS版。游戏中可以运用N3DS独特的3D立体裸视功能，感受到战场上的远近、高低差以及更加逼真的人物造型等等。在游戏中还可以用N3DS的「无意识通信」功能下载任务剧情，再利用「擦身而过」功能将其发布给其他玩家。使得游戏更加人性化，多元化。

全新四人即时转换系统

本作新增「玩家切换」功能，最多可以将4名武将利用触控功能随时切换，在适当的时机切换适合应对的武将，享受更有战略性的无双动作。例如可以在战场上找出只有忍者可以通过的隐藏小径，这时将操作人物切换为忍者后就可以进入捷径了，这样可以避开许多不必要的战斗。









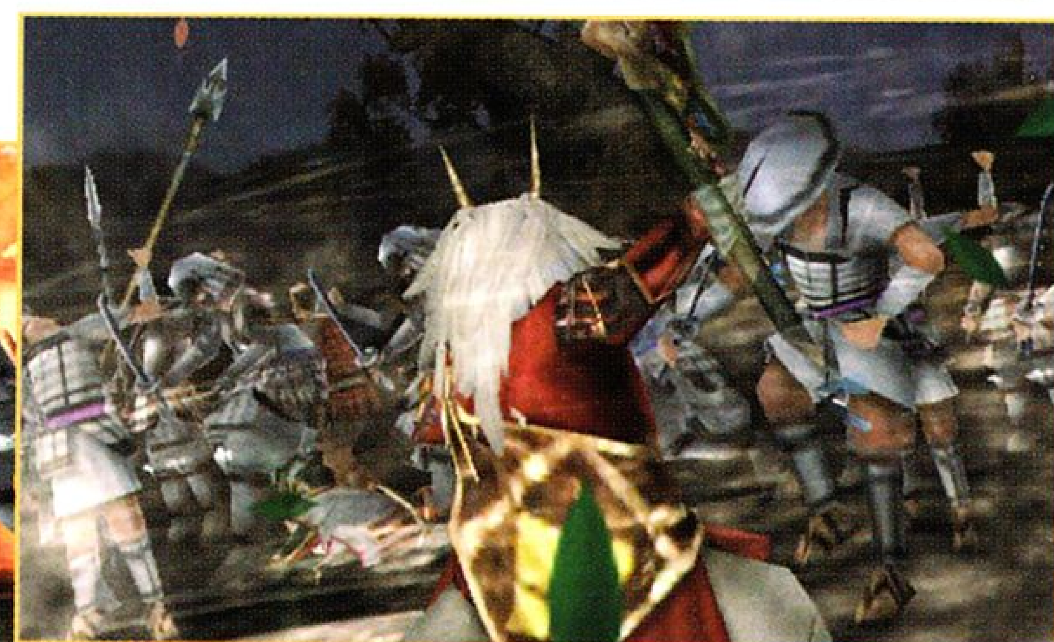


日本战国史无双武将 演绎全新的掌上话剧



↓武田信玄的C技震地攻击，是一个气势和杀伤力兼顾的强力招式。





↓挥舞手中的军配掀起一阵旋风，攻击范围很大，适合从敌人中突围而出。

自创武将随同历史人物征战无双演武！



本作的主要模式「无双演武」一改以往以各武将的生平为焦点的作法，改以玩家自创的原创人物为中心展开剧情。和多达40名的武将之间有友好度的设定，根据合战结果和对话选项友好度会发生变化。





本作增加了表示敌军强弱的士气系统，根据友方和敌方的士气多少玩家可以指定自己的战略，可以选择短时间快速强攻突破敌阵，或是慎重的完成任务，慢慢削弱敌人实力之后再一举进攻。





↑这就是本作无双演武模式一开始，看样子是可以选择不同剧本开始游戏。



↑→本作的无双演武模式玩家控制的是一位原创角色，就目前情报我们看到游戏中是可以使用其他无双武将，但究竟游戏模式具体如何还要等进一步的消息放出。

战国无双武将齐登场 多种风格各显一技长

超华丽的攻击方式公开



从这次官方放出的图片可以看出，本作在角色攻击渲染方面十分出色，各种招式效果都很华丽，而且根据图片上招式的不同颜色来看貌似是有属性设定的，关于本作其他相关消息请留意我刊后续报道，我们会第一时间送上本作的最新消息。







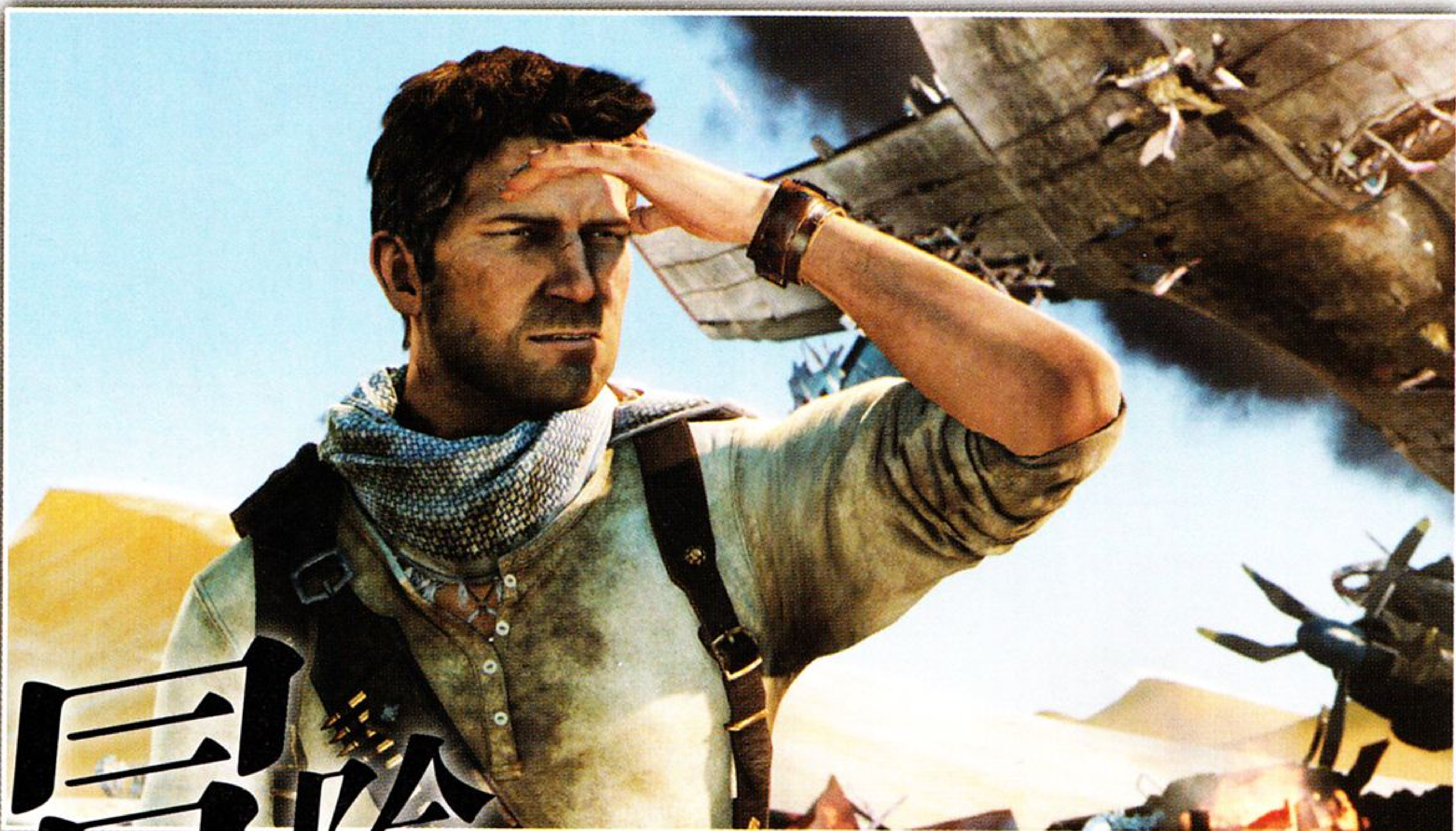
↑看敌兵身上的花纹色彩好像是中了火焰属性攻击，不过也仅仅是我个人猜测而已。

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域3 德雷克的骗局		2011年11月1日
	动作	Naughty Dog	价格未定	美版
	蓝光	1－N人	分辨率未定	13岁以上

由顽皮狗制作的PS3独占超人气大作《神秘海域》系列终于有最新作的消息放出了，SCE宣布这部最新作《神秘海域3 德雷克的骗局》将于明年十一月一日同大家见面。《神秘海域》前两作凭借出色的操作手感和电影化玩法在玩家群体中享有极高的声誉，意犹未尽的粉丝们对于该系列新作的期待之情也是由来已久，而之前关于新作更是流言四起，此次SCE美国方面海量信息的发布终于给大家吃了一粒定心丸。



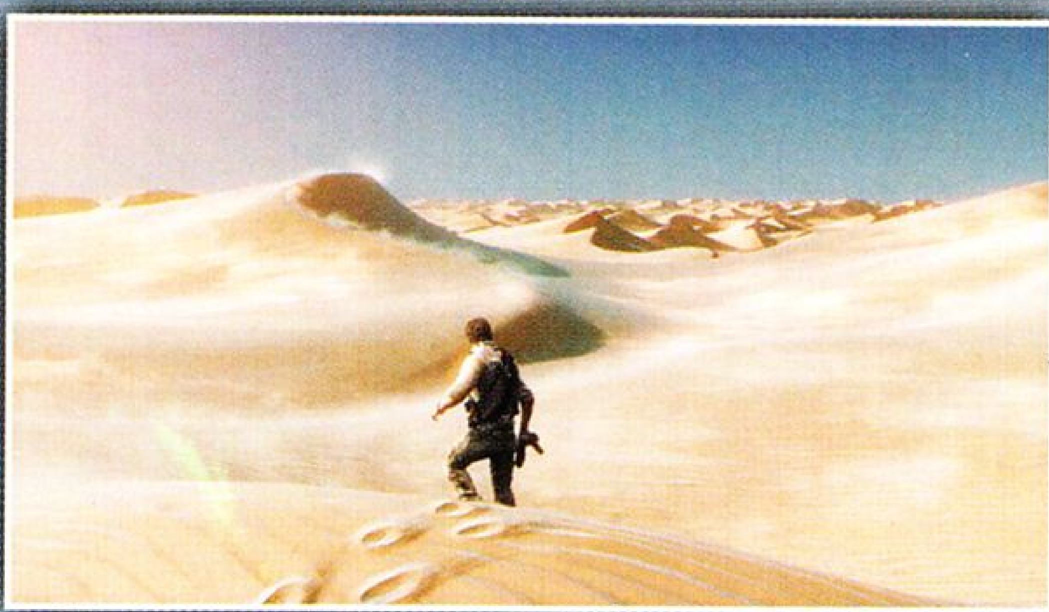


新的探宝热潮

《神秘海域》系列的前两部作品已经在玩家群体和各大媒体中获得了一致好评，并创下了全球总出货800万套的骄人战绩。而此次《神秘海域3》卷土重来，相信SCEA必定是野心勃勃，将对本作提供了最大的制作开发支持。何况还有“顽皮狗出品，必属精品”这条屡试不爽的铁律作为保证，这下《神秘海域3》恐怕真的势在全球范围内掀起新一轮的探宝热潮了。

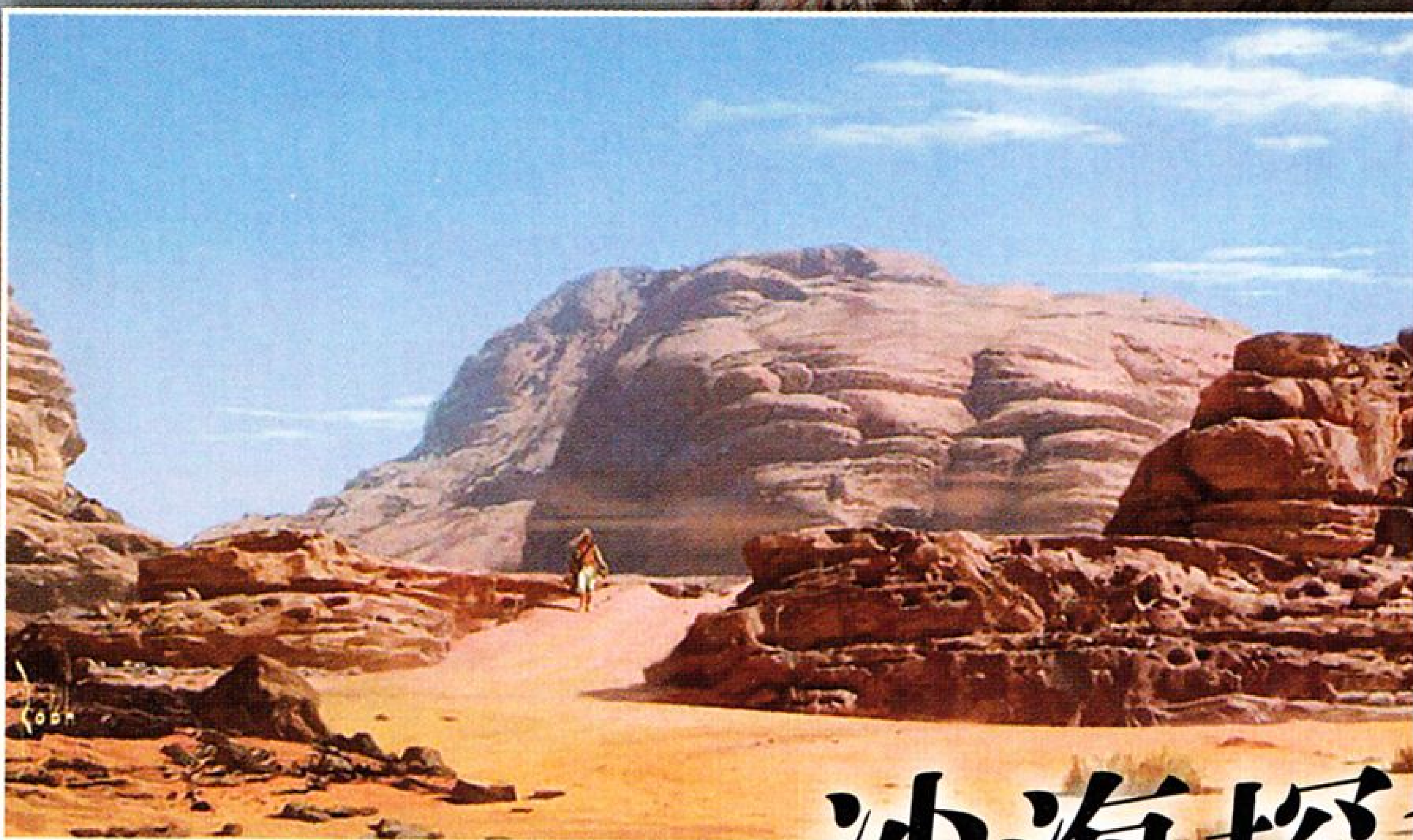
冒险重开——沙海探秘

继前两代作品的太平洋孤岛以及神秘的西藏香格里拉雪山之后，此次《神秘海域3》的故事舞台将来到位于中东的阿拉伯半岛。身为职业冒险家的德雷克将与前辈苏利文深入鲁布哈利沙漠，并一同寻找失落的古城——Iram of the Pillars。

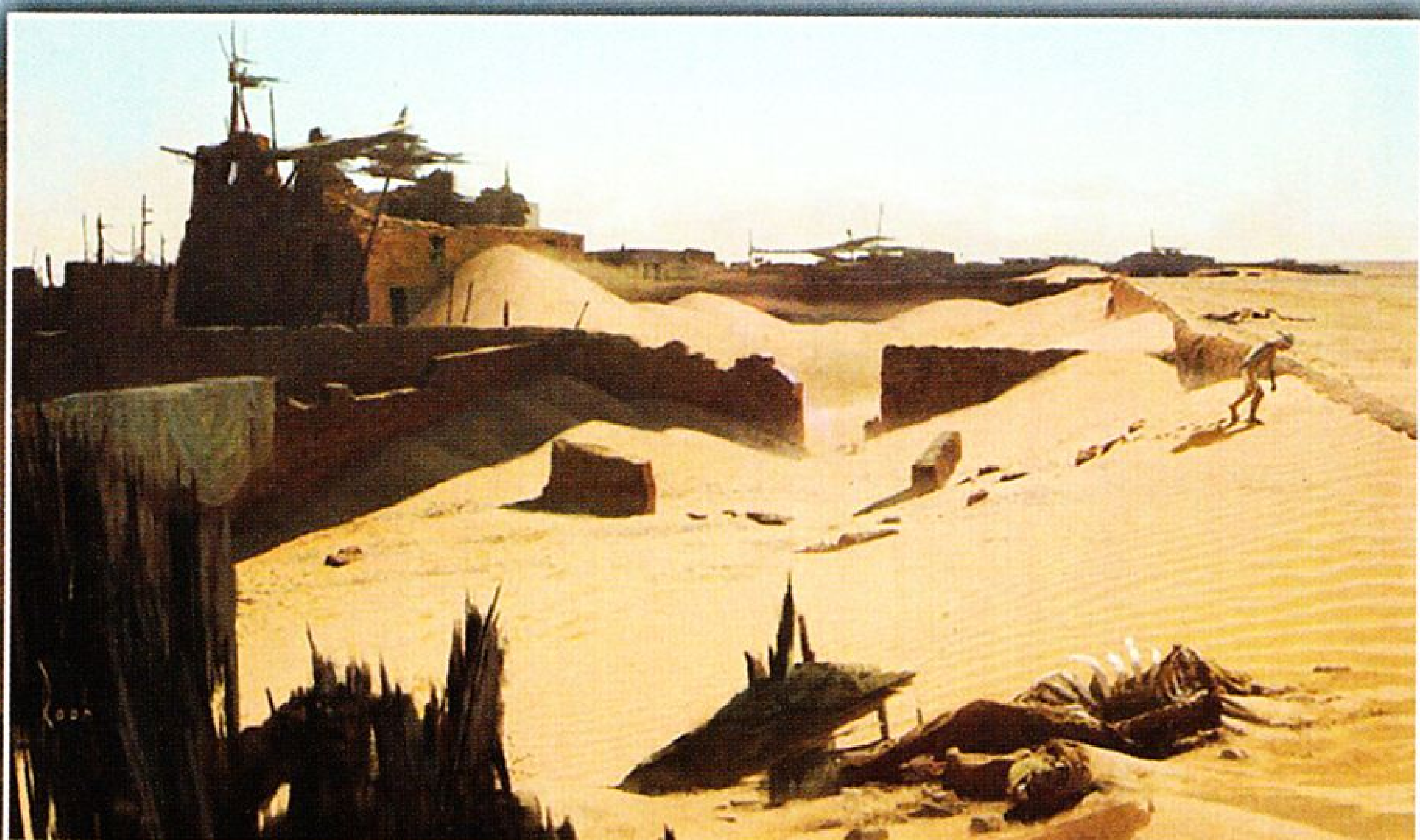


↑本作故事发生背景来到中东，所以像这样的广袤沙漠情景在游戏中将会占到很大的比重。





←身处沙漠，德雷克将要遭遇的恶劣气候条件恐怕会比之前任何时候都要更加艰难。

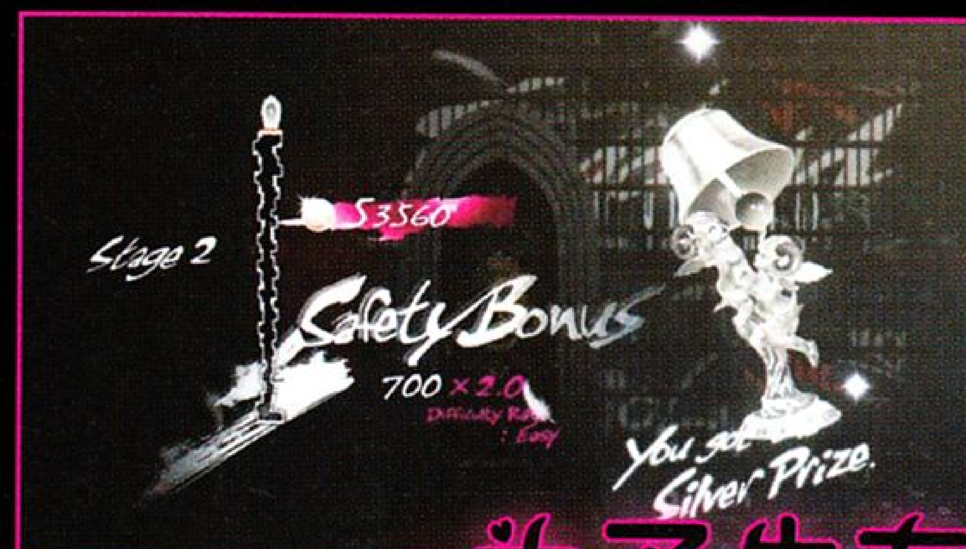


→难道这就是失落古城的遗迹？不过要发现它这也太没有难度了。



由Atlus负责开发的惊悚成人风格动作冒险游戏《凯瑟琳》又有最新情报放出，据悉，本作的游戏流程大致可以分为三大部分："剧情"、"冒险"以及"动作"。这次官方公布了有关游戏中"动作"部分的游戏情报——主角每晚所作的恶梦，就是本作动作部分的舞台。玩家们最关心的主角能否从徘徊在两个凯瑟琳的噩梦中逃出生天，至今仍然是个未知数。

PS3 / X360	本刊译名：凯瑟琳			2011年2月17日
	冒险	Atlus	7329日元	日版
	蓝光/DVD	1人	720P	15岁以上



为了生存 只能不顾一切







在噩梦的世界中，操作主角文森特进行动作游戏部分，需要一边注意躲避来袭的神秘敌人，还要一边爬上由阶梯所组成的巨大物体。

除了完成动作关卡，还要留意和迷宫中聚集的羔羊们对话才可以得到从噩梦中清醒生还的重要情报。



拼命向顶端攀爬 方可逃出生天

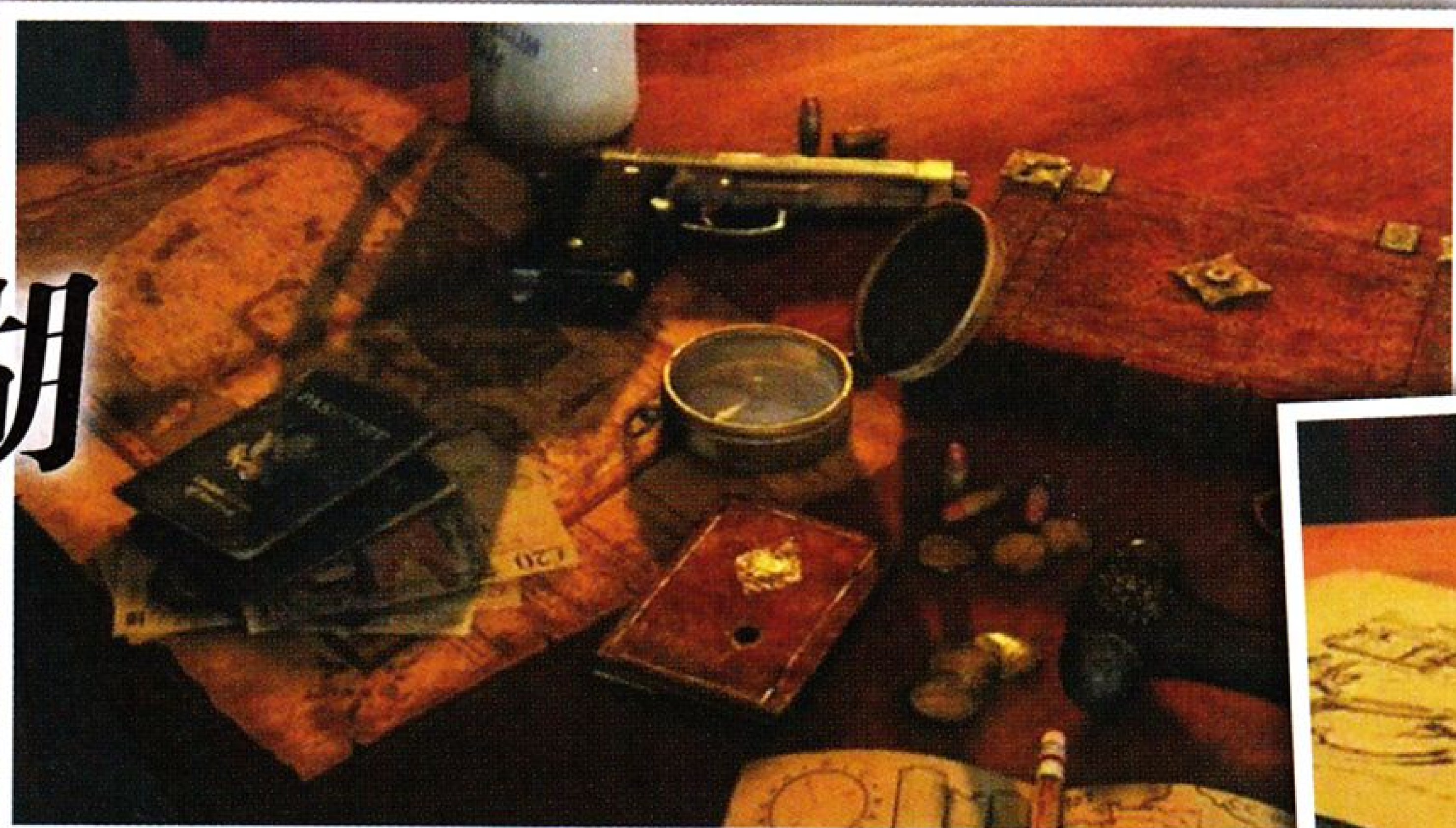
Torture Chamber

Quadrangle

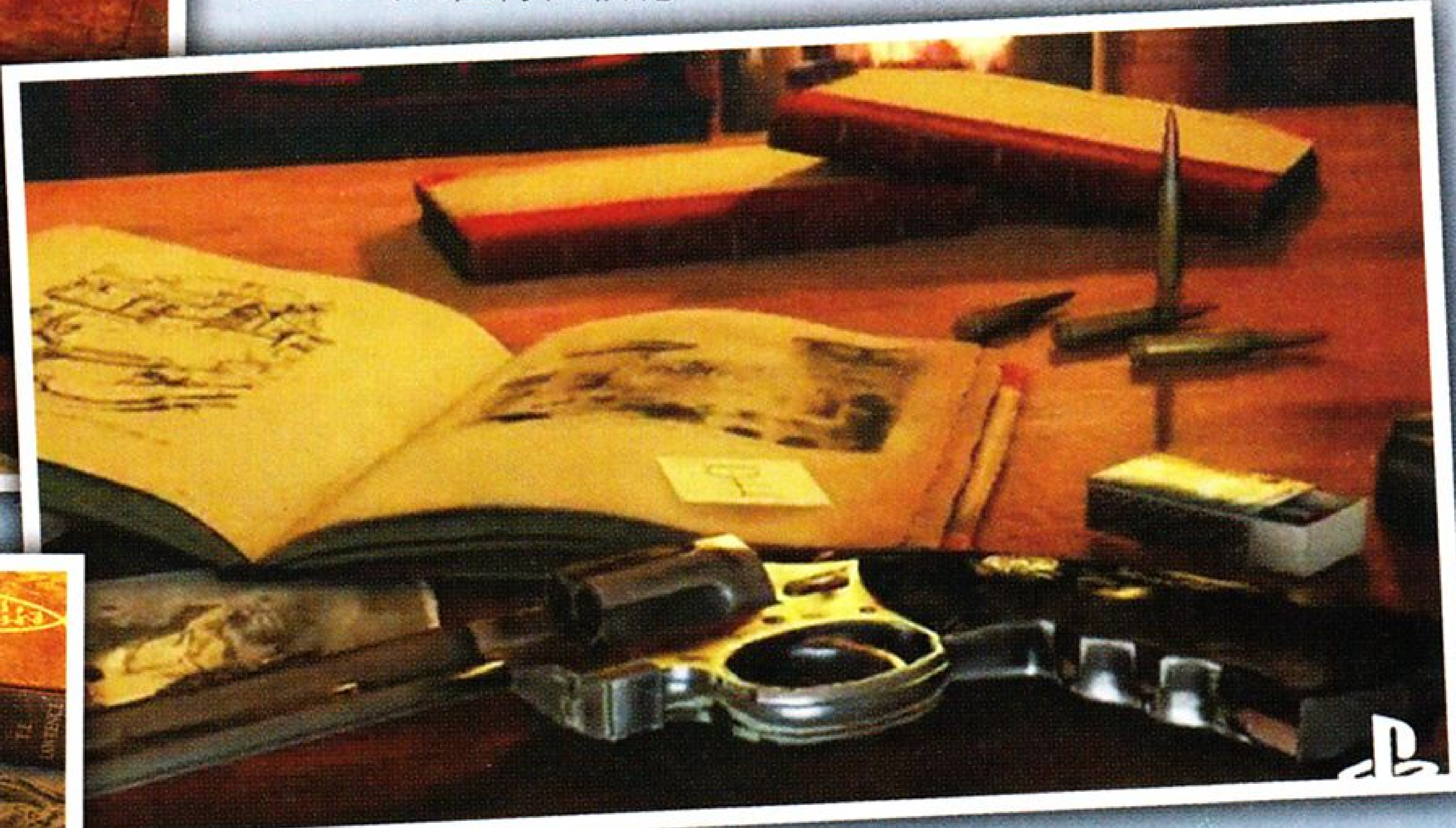
Clock Tower

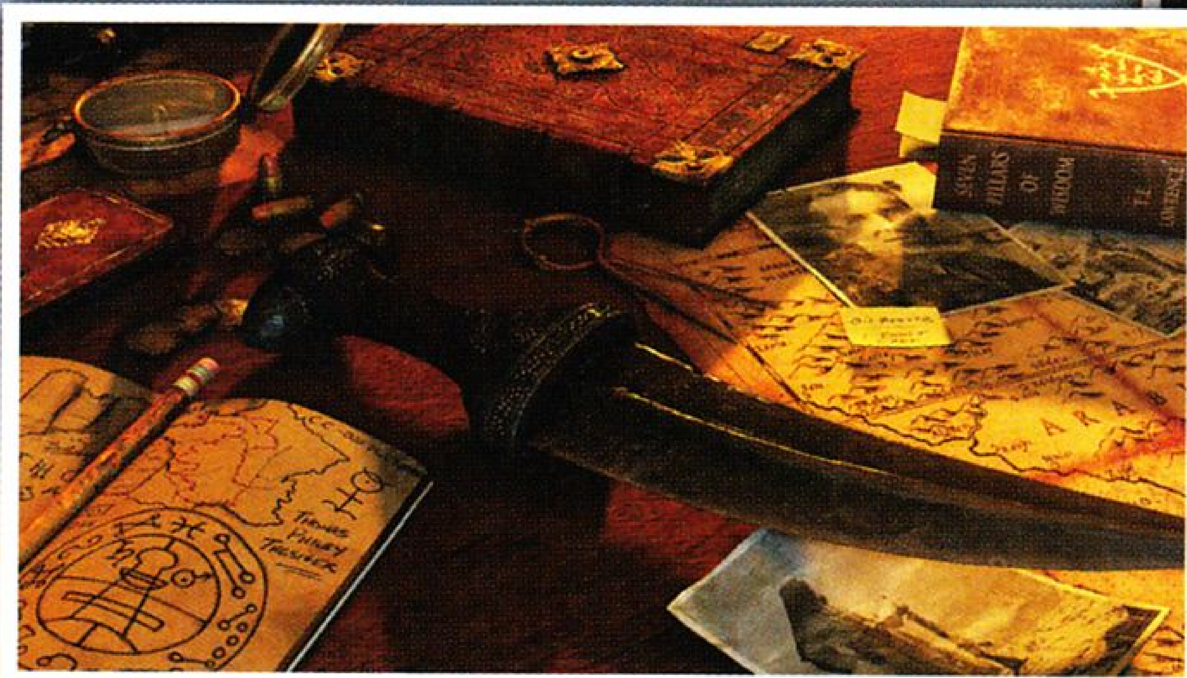
游戏中构成阶梯的石头是可以用推拉来移动的，怎样快速有效率地作出立足点，挑战最快过关纪录，以上都是对玩家的一个极大挑战。

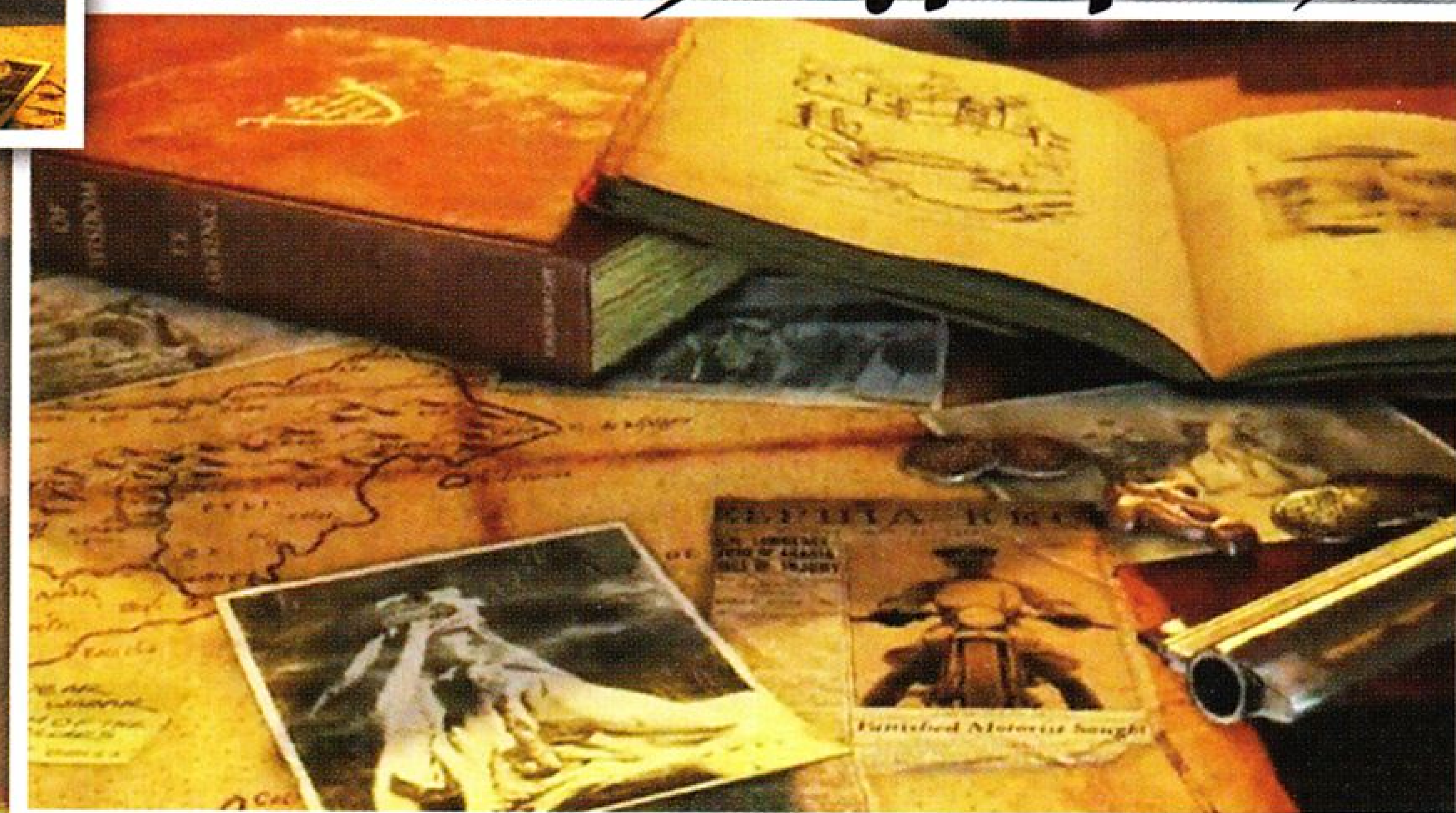
重出江湖 ——失落古城



身手矫健的德雷克在前两作中给大家留下了深刻的印象，似乎无论身处何种逆境，在战友的帮助下这家伙总能化险为夷、全身而退。而此次来到沙漠，在面对强大敌人的同时还要应对沙漠中恶劣的自然条件，不知道这次又会有哪些身边的战友值得信赖呢？







"所有人都做梦，但却不尽相同。那些晚上做梦的人白天醒来，会发现这些梦是虚无的。但那些白天做梦的人却是非常危险的，因为他们会行动起来，让自己的梦变成现实。"

——劳伦斯

游戏中引用这段话的目的就是为了点出系列所一贯传承的勇于将各种梦想付诸实践的冒险家精神。而这次游戏故事的创作灵感也恰恰来自这位20世纪初促成阿拉伯独立的传奇英国军官，被人们称为"阿拉伯的劳伦斯"的托马斯·爱德华·劳伦斯早年身为考古学者时在中东的考古经历。



RESIDENT EVIL®
REVELATIONS

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：生化危机 启示录		发售日未定	
	动作射击冒险	CAPCOM	价格未定	版本
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

全新平台生化危机最新作

近日CAPCOM公布了N3DS的生化危机最新作《生化危机 启示录》的消息，本作故事讲述了担任BSAA组员的Chris与Jill为了调查某个致命的威胁而登上了一艘搁浅的轮船。在探索黑暗幽闭的海上与陆上环境时，他们两个人必须携手为了生存而战，深入发掘隐藏在整个神秘事件背后的秘密。

充满未知的环境中 两位战友 一个信念



→在生化危机系列中玩家早已习惯这样九死一生的场面，想必吉尔也早已经麻木了吧……



这次官方放出的消息中有几张本作的场景设定图，我们可以看到一架飞机的残骸和一座已经废弃了的海边村落，这应该就是本作陆地发生方面的冒险区域。

在那废墟的背后 暗流涌动着

看样子这座海边的村落已经被废弃了很久，难道这里又是一个生化武器的实验场所？

搁浅的邮轮里面 弥漫着血的味道

↓→血迹斑斑的邮轮里，危险正在一步步的向我们逼近，去与之战斗吧！





本作除了陆地上的冒险，还有很大一部分故事是在一艘已经废弃了的邮轮上展开，通过设定图我们可以很直观的发现这里曾经发生过什么。



克里斯·雷德菲尔德

两人之前都是S.T.A.R.S.阿尔法小组的成员，随后一起加入了BSAA，本次掌机平台全新的生化危机继续以他们为主要角色，不知道这次等待他们的将会是怎样的危险。

吉尔·瓦伦蒂安



RESIDENT EVIL™ THE MERCENARIES 3D

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：生化危机 佣兵3D			发售日未定
	动作射击冒险	CAPCOM	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

《生化危机 佣兵3D》是以系列的「佣兵模式」所制作的游戏，玩家将在改编自《生化危机4》、《生化危机5》的关卡中，尽可能在时间限制内打倒最多的敌人获得高分。可以单人游玩或是透过连线双人合作。游戏操作方式承袭既有佣兵模式加以改良，包括可以边移动边射击以及额外的触控荧幕功能。



系列第一位男主角 阻止威斯克的男人

克里斯从一代中略显稚嫩的新人一步步成长为5代里的肌肉男，克里斯的成长我们有目共睹，而且他和吉尔之间的"战友情结"也是我们玩家重点关注的。（笑）



克莱尔虽然不是系列中最受欢迎的女主角，但是也是人气角色之一，尤其是在维罗妮卡里面的表现更是让玩家深深记住了这个坚强的女孩子，看来有其兄必有其妹啊。

曾与里昂并肩作战 追随哥哥足迹的少女

绝对震撼玩家的画面显示效果

→从游戏的截图来看3DS的机能已经达到甚至超越了PS2，这太让人兴奋了。

↓"死神"汉克仅仅在2代当中作为隐藏人物登场，却获得了出乎意料的关注度。







→从游戏截图中可以清楚的看出这是生化5的非洲村庄，其中的巨斧男由于身怀值钱的戒指不知道在前作中死在玩家手上多少次呢

克莱尔

克里斯

克劳萨

汉克

众多生化危机著名角色堂堂登场

本次游戏因为是专门的佣兵模式，所以登场角色方面肯定不会少，目前已经确定的登场角色有《生化危机》系列第一位男主角克里斯，克里斯的妹妹克莱尔，《生化危机4》中里昂的敌人兼前队友的克劳萨，还有《生化危机》系列著名的第四幸存者汉克。除此之外肯定还会有更多系列角色登场，让我们拭目以待！



PS Portable PSP	本刊译名：梦幻之星 携带版2 无限		2011年2月24日
	角色扮演	SEGA	5040日元	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

距离游戏的发售还有不到3个月的时间，相关情报已经陆续登场。虽然与怪物猎人同为联机狩猎类游戏，但是与猎人不同本作中并没有突出特色的怪兽。相反是与网游类似，各种各样长相平凡的怪兽有很多。另一点不同，就是具有鲜明个性的主角们，本次就来为大家介绍新增主角之一的日向雷斗。

英雄的对手华丽登场 日向雷斗

CV：石田彰



统帅行星帕鲁姆上的大企业"GRM公司"的年轻社长。原本属于人类种族，半年前突然变异成了暗人类。与曾经的英雄"伊桑·威伯"有过切磋，其剑术水平可以说是超一流的。

轻浮男难诱傲娇小萝莉 与本传女主的互动



→雷斗似乎有着遇到女性就会向其搭讪的坏毛病，不过这招对艾米丽亚似乎不通用。



←本作中系统经过诸多调整，像是侧移中发动魔法技能，装备法杖时的防御等等。动作方面有了大幅的进化。

与支援角色进行模拟交流 仿佛在线般的感觉



←通过给自定义支援角色设置自动台词，可以进行模拟交谈。

→通过在武器上设置可以发动攻击、回复等各种效果的魔法，本作中新增了多种各类的魔法。

追加大量的全新魔法

BOSS 嘉蓝奏

由暗黑行星琉库罗斯的记录中再现的大型机械怪，两肩具有强大破坏里的火箭发射器。




BOSS 博拉·乌利玛

具有强韧的甲壳，以及背后仿佛炮口一般的针，并可以缩成球状进行强烈的撞击。




BOSS 格兰·伽蓝

行星NEWDAYS上发现的稀少种大型原生生物，在一部分地区被称为"传说中的兽"。




暴力机车引擎全力发动



这是一款另类的赛车竞技游戏，不同于其他竞速游戏的是，玩家要在比赛的同时，使用赛场上的一切手段给予对方赛车引擎打击，最后赢得比赛胜利，属于破坏系赛车游戏。即使是处于劣势车位也可以依靠“力量”获得逆转胜利，享受这一切所带来的爽快感。游戏中也搭载了“破坏对方赛车的数量”、“漂移时间”等挑战模式。《争分夺秒》还可以多人同时比赛，最多可支持4人联机对战。

SPLIT/SECOND

PS Portable PSP	本刊译名：争分夺秒			2011年2月10日
	RAC	Disney	5480日元（含税）	日版
	UMD	1－4人	记忆卡容量未定	审查预定

多种挑战模式 别样感官体验

区别于传统赛车游戏，丰富多彩的挑战模式让你享受到竞技比赛之外的另一种爽快感。

→通过挑战模式预览图片可以对该模式初步了解。

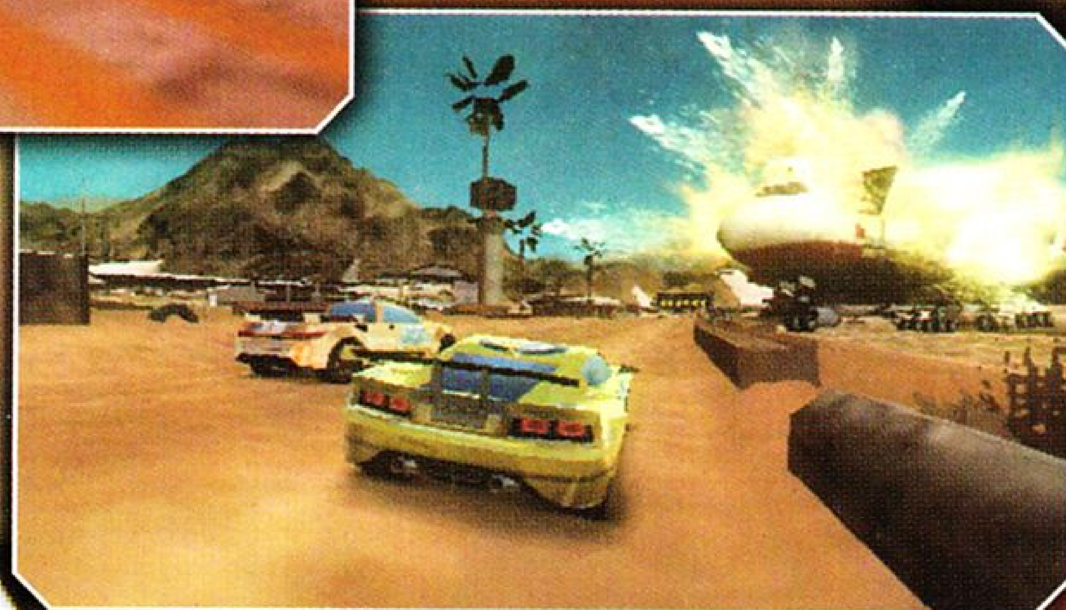
←“漂移时间”作为本作的新模式闪亮登场。

每种挑战模式中，从挑战内容到比赛规则都会有详细的文字说明，确保第一次玩这款游戏的初学者也能有初步了解，再通过之后的模式介绍，掌握比赛规则就变得非常简单了。

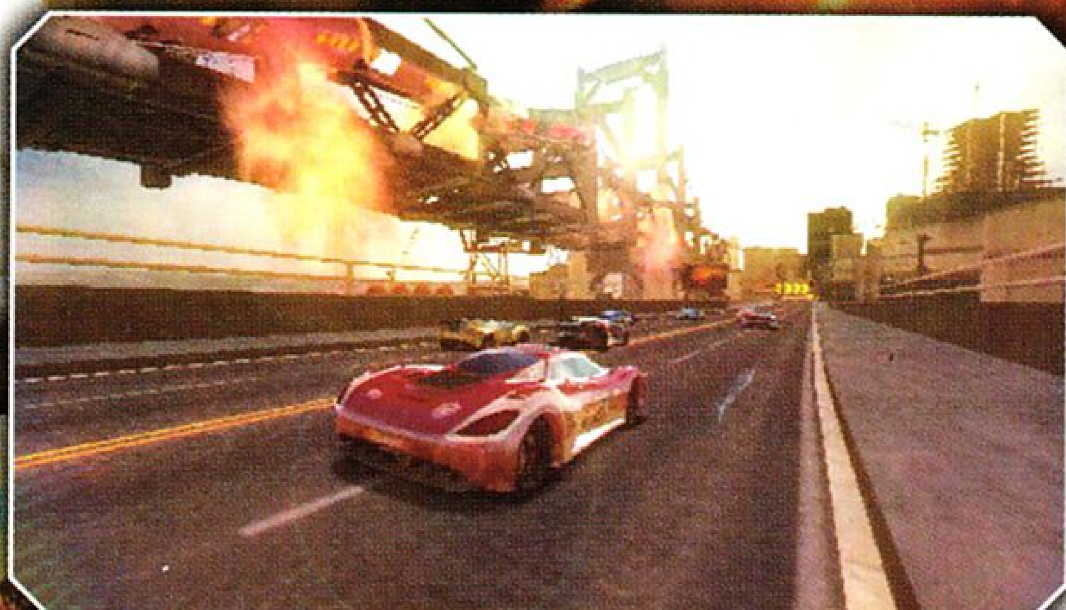


←刚进入游戏时，会有简单的教学模式，教你如何操控赛车进行比赛。

↓在拐弯或者攻击时可以欣赏到众多赛车高魄力、刺激的撞击场面。



游戏中，玩家可以随意调整视角到车身的正后方或正前方，可以将华丽的车身一览无遗，另外，在拐弯时也可以通过其他方式欣赏到赛车侧方高速行进时的样子；在选择赛车时可以看到赛车的最高速度、加速度、防撞击强度和回转力等数据，玩家可以此选车。



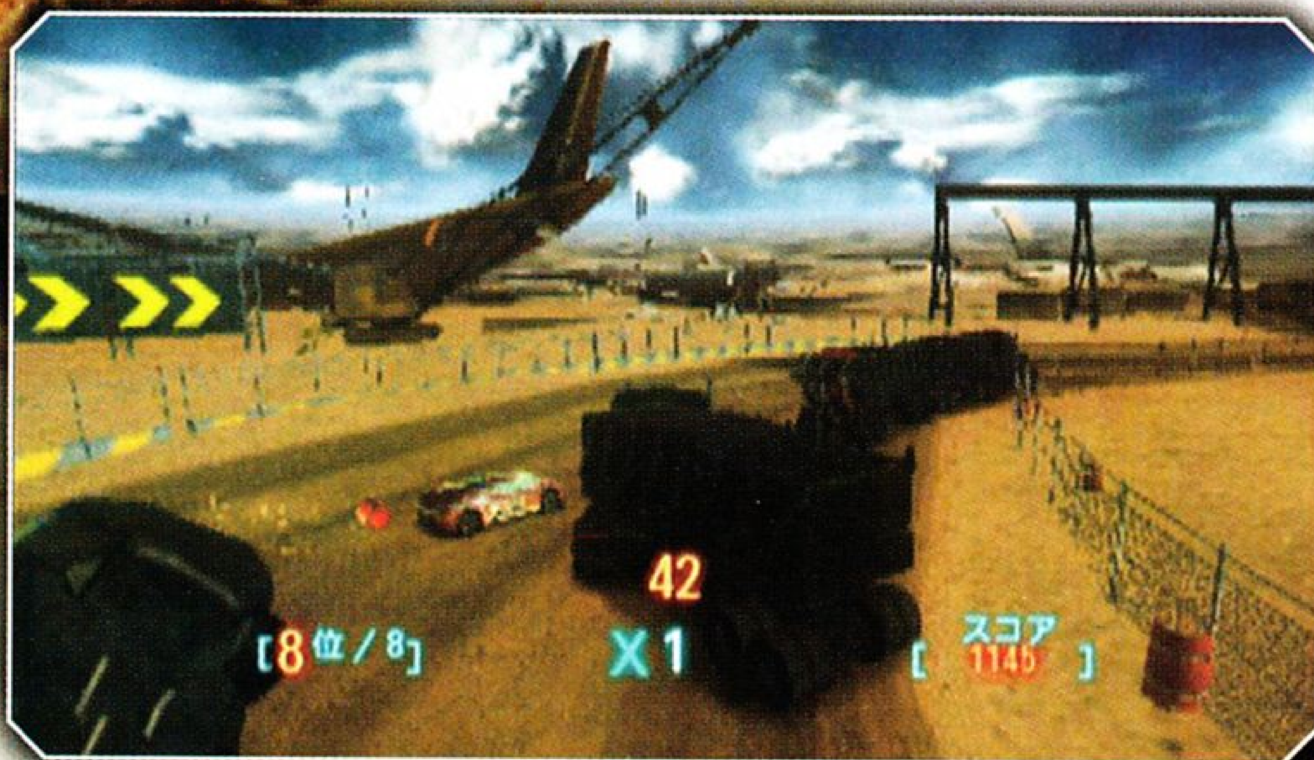


↑经过特定路段时，会出现该处路段比赛镜头的精彩回放。

←每次撞击对手的程度都会在屏幕上详细展现出来。

赛车数据大精简

如战场般的赛场



←生存模式的一个最大特点就是视角会拉的很远，让玩家不禁有种把赛场当做战场的错觉。

任务关变数多 针对性看数据



↑任务关卡的名字也很有意思，比如这关——“火药的味道”。



→根据比赛场地和胜利条件，选择赛车时看重的数据也会随之改变。

生存模式惊心动魄

玩过PS3版《争分夺秒》的玩家一定会对生存模式中的“混账”卡车心有余悸，玩家不仅要面对斗得鱼死网破的普通玩家，还要在一波波凶猛的卡车攻势下确保存活。

毫无疑问，将最终于圣诞档期与广大玩家见面的《寄生前夜3 第三次生日》已经赚足了人们的关注度，而眼下更是万事俱备只欠发售。当然，Square Enix不会放过任何拉动人气的机会的，在游戏发售之前又紧急公布了作品中关于自定义武器改装和意识能量强化等的全新要素。



PS Portable PSP	本刊译名：寄生前夜3 第三次生日		2010年12月22日
	动作角色扮演	Square Enix	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

武器自定改装



↑在游戏过程中玩家可以花费奖励点数（BP值）来购买全新的武器和装备，通过改装，阿雅手边的武器是会得到相应性能强化的。

意识能量爆发



当阿雅施展跨时潜行或跨时潜行击杀时，都有机会获得被称为“意识能量芯片（OE芯片）”的道具。而玩家只要将芯片安装到九宫格的DNA面板上就可以在战斗中施展各式各样的“意识能量”，像是强化能力或恢复体力等都不在话下。



→任务中有时会出现持有新武器的士兵，只要对这些士兵发动跨时潜行就可以开启新武器的购买清单。



只要让阿雅潜行到士兵身上就有机会获得新武器，而现有手边持有的武器也可以使用选购的零件加以改装自订以强化武器威力、弹药威力、对敌人的威慑力、操作性和射程距离5种性能参数。

↑OE芯片依照所发动条件的不同，还能分为4种颜色，而每一种颜色都代表着不同的特性。

←正如之前所介绍过的情报，在玩家控制阿雅对敌人发动跨时潜行击杀之前必须先对目标进行锁定。

跨时潜行击杀！

敏捷的行动配合强大的精神力



↑只有当主角对敌人发动跨时潜行或是跨时潜行击杀时才有机会获得OE芯片。

用强大的意识能量让敌人感到胆怯吧



→陷入胆怯状态的敌人身前会出现△的标志，此时就能给予其重创了。



↑跨时潜行击杀能对敌人给予巨大伤害，不过要注意发动此能力后阿雅会短暂进入防御力低下的状态。



PS Portable PSP	本刊译名：战场的女武神3		2011年1月27日
	战略角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

距离战场女武神3发售还有不到一个月多月的时间，各种情报纷纷公布。包括敌我角色、预约特典、以及主题歌由著名歌姬May'n演唱等等。各方面信息均表明，和前作相比本作将带来大幅的进化和全新的感觉。



灾厄乌鸦

达豪

作为大部分由达尔克斯人组成的帝国军特殊部队"灾厄乌鸦"的指挥官，怀抱着实现令被人排斥的达尔克斯人独立的野心在暗中活动着。

莉迪亚·亚谷提

灾厄乌鸦的副指挥官。与其说是达豪的部下，更像是在监视着灾厄乌鸦部队的行动。操纵着灾厄乌鸦的王牌兵器战车"艾西多纳"。

吉格

担任灾厄乌鸦另一名副官的达尔克斯人青年。赞同达豪试图将达尔克斯独立的理想，并为之折服。

本次的敌方Boss角色三巨头，作为敌方的特殊部队总是阻挡在主角们的无名部队面前，宿命的敌人。



我的战车可是不会输给任何人的

除去敌方角色，我方无名部队有着更多具有各种特色人格魅力的角色。这次为大家介绍的是无名部队坦克的御用驾驶员古斯鲁古，以及卡利亚正规军营战部物资调度员卡丽莎·康岑。



卡丽莎·康岑

卡利亚正规军兵战部物资调度员。负责将各种物资调度运至最前线的移动据点。使玩家们可以在移动据点购买装备、武器乃至战车的零件等以强化部队。

战线的补给就都交给我吧





古斯鲁古

试图改善达尔克斯人人权现状的活动家，被视为危险人物而被从义勇军调至无名部队。为人有教养，很会照顾人的的大哥类型。在主角库拉特入队前作为临时队长。



帝国军城市压制用战车 艾西多纳

帝国军艾西多纳，搭载了城市压制用大口径火箭炮等，大幅强化攻击力的试作型2号战车。和1号战车相比采用了回转式的主炮，战车炮门数也增多；但在另一面，大幅增加的重量也牺牲了它的机动性。



闯关族的家



目下正值《老男孩》热播，在“追求梦想”的感召下，上期收到了32岁育有一正太的北京读者寄来了他的青春回忆，虽然里面并没有写和小伙伴撒尿和泥、揪同桌女孩儿的辫子、给语文书上的插画画眼镜儿这些给力的事情，但是读完以后也有种将只可外敷不能内服的药完全搞错的效果，心里火辣辣的让人撕心挠肺。

读者朋宇们现在正在观看的是有15年历史的“闯关族的家”栏目，当年一起纵横江湖的杂志们一个个嗝儿屁的嗝儿屁，被撅的被撅……于是，主持人想营造的就是“我们还在”、“一定要支持我们”这种让人感动的气氛。

最后是点名时间，芜湖二中的陈磊和贵州的绝望两位童鞋给一个年过30的编辑大叔增加了不少麻烦，你们的信封太大了，而且粘的时候还把信也粘住了，你们很难想象小编是怎样克服着“算了还是直接扔到纸篓里假装没收到”的心情，怎么艰难把信打开的，下次不要再搞那样了好吧。

另外，利用闯家的前言来给小编肥皂和宇多田本期开始连载的专栏打一下广告，两位少年（肥皂、宇多田）在使用了近乎金手指的必杀技以后，终于如愿得到了自己的专栏，有了自己的地盘儿。他们将为读者朋宇们讲述小编眼里的生活与游戏，正所谓我们都是在路上的人，让我们一起前行吧！

宇多田在本期专栏中为您讲述一个贫苦人家出身的少年怎样历经磨难成长为一个拥有200张正版游戏并且18岁夺得5省游戏联赛冠军成功拿到5位数奖金的传奇故事。而愤怒青年肥皂将在本期专栏中展示一些游戏之外能够给这人生平添许多小浣熊方便面调料般味道的方法和经历。更多精彩、更多坑爹故事尽在本期小编专栏。

眼力大考验，以下两张图片共有十一处不同，考验你的时候到了！





闯家成员交友录

★姓名：庞琨 性别：男 年龄：15 QQ：1324208563
地址：北京市丰台区 自我介绍：我不是传说，但我是哥。

★姓名：秦扬 性别：男 年龄：17 QQ：996024726
地址：江苏省常州市 自我介绍：落花人独立，微雨燕双飞。

★姓名：绝望 性别：男 年龄：17 QQ：84274003
地址：贵州省贵定市 自我介绍：某长期混迹于闯家的电软饭。

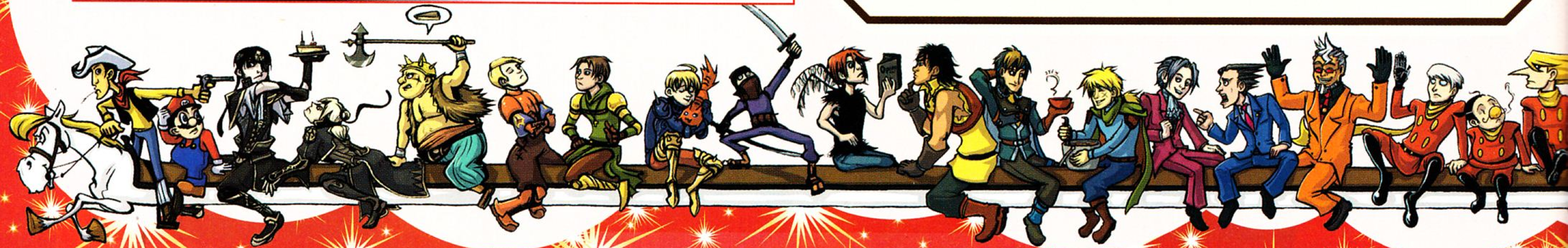
★姓名：陈佳伟 性别：男 年龄：20 QQ：953020997
地址：上海市金山区 自我介绍：无

★姓名：董驰 性别：男 年龄：17 QQ：1050236915
地址：暂无 自我介绍：无

★姓名：周丹（龙） 性别：男 年龄：17 QQ：1219273222
地址：安徽省安庆市
自我介绍：MH达人兼狂热者，有意者加我。

★姓名：武鑫 性别：男 年龄：31 QQ：648510996
地址：北京市东城区
自我介绍：年龄已超三十，看着点软长大，情之深，责之切。

★姓名：Unco 性别：男 年龄：13 QQ：1572015596
地址：广东省中山市
自我介绍：one and one is two but……MH is one！





【信件相关情报：EMS特快、从笔记本上撕下来的两张纸+4张回函、行程1800公里】

某编分析的很是透彻呢！PSP在天朝不只是游戏机，而且还算是个大众级别的臭显摆道具。更不用说什么联机之类的了，俺哥就一直把PSP1000当做看小说的，郁闷的很！

……

看到小沛的手札时，不禁暗地一笑，其实小编们和俺的生活还是很相似的，我现在喝红牛很奏效，咖啡已无效化。呜呼哀哉！似乎赤银和宇多田都很喜欢玩手办呢！嘿嘿，不知道你们玩得过来不，也不知你们的荷包里够你们开销不。反正我是得计划用G（钱啦），否则连赶地铁的钱都没了。谁让游戏、动漫不分家的，FF系列的周边又多。荷包和金都太造孽了！经不起我这么疯狂的开销。

……

看到赤银写的otaku倍感纠结！读高中的时候被称为宅女，好让我蛋疼！（虽然我没蛋）不就是喜欢蹲家里玩游戏么！致于么！不爽！

呢个啥！无双还出！？我鸟个去了。无双已经成为了一个赚钱的工具了，没诚意的游戏玩起就跟吃快餐一样，没营养。卡社似乎也想在BASARA（不知拼正确了没）方面做文章啊！卡社的战国让我无法接受！本多的形象，我吐！俺最爱的三成殿！被搞的丑死了！虽然俺也很喜欢八神君，但是三成殿和八神君是不一样的！奥，扯远了！反正对卡社抱怨越来越多了，卡社你还我但丁哥哥

……

说到续作，我就觉得吧，要是没诚意的话，那就不要出续作了，免得砸了自家的黄金招牌！免得我越玩越失望。

哦！说了好多了呢！不说了，手好酸……（泪目表情）

奥！冬天快到了！小编们注意保暖吧！伙食开好点，吃点涮羊肉！吃得饱饱，穿得暖暖，养好了身体工作才会顺顺利利。（笑脸表情）保重，再会！

——四川成都 王佳婧



蔬菜汁：第一次写信过来的王佳婧，看到你的EMS时，真的很希望里面能有什么了不起的珍贵礼物，没想到只是简单的几张回函和一封回信，心情甚是失落，于是耐着性子看完了来信，心情依然并没有多大的好转，所以首先纠正你的两处错别字：工具写成了公具、形像写成了型像，希望通过找茬儿的手段给你心口添堵，这样多少也能让小编平衡下。看到你对每个小编都了如指掌的留言后，觉得你真的是在认真阅读、享受这个墨香味十足的杂志呢。听说四川的火锅是非常的好吃，也希望你冬天多吃火锅、饱饱暖暖——这些都是对你结尾处问候的礼节性回复，希望你不要太认真了。（坏笑表情）



小沛：非常感谢小王读者的来信，希望你学习顺顺利利。我那次的手札让你暗地一笑的话，这次别忘了再看看我的手札，会让你暗地一惊哦！



宇多田：菜汁你怎么可以这样对待我们可爱的女性读者，其实你那两个字是故意写错让我们玩找茬游戏得对吧？对吧对吧~



肥皂：作为男性，我只要求《猎天使魔女2》能做好就行了。



莫邪：宅女又怎样，对于那些完全不明白宅女是什么的人才懒得去做什么知识普及扫盲工作呢，卡社你还我但丁哥哥……



赤银：卡社BASARA本多三成很帅的啊……不要黑他们。不过卡社你还我但丁哥哥……维吉尔。



【信件相关情报：邮递方式不明大型牛皮纸信封贴了5张6毛邮票和3张8毛邮票言简意赅就是很霸气！一张撕下来的纸和一张半彩色函、行程800公里】

龙爷再临啊！（……）最近课业繁忙，没什么时间上网，小P自然也就没什么新动向了，只是在温习《最终幻想纷争》（萨菲罗斯什么的最帅了）猎人也只是偶尔开开，通常情况下都是在指导团里的菜鸟。

近日在家整理东西，不料竟在一床下的纸箱中找出一堆电软，也就六十几本吧，跟前几期的大大自然是没的比，但也不少了，毕竟我们这里每月只有两本电软，我们这是电视游戏的不毛之地，连根毛都没有啊！，我还要和一个不知名的人"抢"这一期电软……真不知他（她）到底是敌是友（纠结中……）

菜汁结婚！，不知菜嫂是怀着怎样一颗悲天悯人的心灵才下了这么个决定……这样的话，编辑部是不是只有肥皂还在过光棍节啊？（赤银、海K：擦！我们不用过吗！某龙：你们不是【马赛克】友吗）

……祝电软像十个月后的小菜汁一样，一起充满朝气的成长吧！（背面写着：勇敢的少年啊！快去创造奇迹吧！勇敢的菜汁啊！快去释放青春的活力吧！）

——安徽安庆 周丹（龙）



蔬菜汁：看到"怀着怎样一颗悲天悯人的心灵才下了这决定"这句时，心里不禁咯噔一下，看来你的脑子已经被繁忙的课业压坏掉了，看在你床下那六十几本电软的情分下就不和你计较了，虽然大多数时候都是有仇必报……另外，替我向你床下生活的贞子小姐问好，虽然她会在你回头的时候消失掉并且嘱咐我不要告诉你真相，但是既然陪伴你度过了很多日子，没理由不让你得知，你们以后也要好好相处。谢谢你的完全和游戏没关系的黑执事半彩色画。



小沛：这位读者，您太正确了！我也在怀疑到底菜汁是怎么稀里糊涂就把婚给结了……目前编辑部就俩结婚的，一个是他，另一个就是英俊潇洒、风流倜傥、文成武德、已经发福的在下啦。什么？你已经知道了？我再说一遍不行啊！大家一同期待小菜汁的到来吧！



肥皂：为了能收到女读者的来信，我就不说自己还过不过光棍节了，哼~~



宇多田：话说谁在说我和赤银是XX我就抢肥皂的火箭炮轰了他！啊啊啊~



赤银：对啊！对啊！明明宇多田和肥皂才是一对的说！



【信件相关情报：平邮小型少女向奥美信封、回函卡、行程5公里】

【信封外面，邮票旁边写道）汁儿叔，其实您特有喜感呀！（挤眼睛表情）】

总觉得，最近欢乐的气氛有些僵硬了呀，作为高三理科党，十分悲剧地发现除了数学是残疾一切美好，（汗表情）然后，在颇为黯然的情形下看到了众编给咱的回复，宇多酱，没有想到乃和咱想到一起去了，司马师+赵云小妹（这里54掉356版的）+曹丕小少=美好而华丽的三角恋（PS：也许3P？）同时，在祝蔬菜叔步入爱情坟墓之余，咱想回答乃，其实俺支持的是丕云呀。果然DR不愧为少年的杂志，有明显的阳盛阴衰状……（对蔬菜叔对咱糟糕书法的肯定表示感谢）

——北京崇文 艾德桑曼利



蔬菜汁：艾德桑，你寄信的间隔时间太长了，所以你错过了上期的杂志，错过了人生中最重要的东西呢！对你回答的那些CP根本毫无兴趣，只是当初为了拉近与读者的关系才强努着写的，所以丕云什么的在我看来简直和土银一样没有感觉。谢谢你称赞我的喜感，这把年纪要和读者拉近关系可是件挺费劲的事呢！既然是高三理科党那么就别去想CP什么的了吧，这样容易分心，没有什么比看到几个男老师站在一起就莫名CP更糟糕的事了，及早回头还来得及。你的少女向奥美信封在信件中依然是那么抢眼，所以以后也要常常寄信过来，这样对你的作文水平也会有很大帮助也不一定。（误）



宇多田：菜汁你最近越来越挑剔了啊，人家读者写个信你怎么这么多事，以后艾mm的信还是都交给我看吧，恩恩~



小沛：我也来凑个热闹吧，虽然现在蔬菜汁占领了阎家，但本帮主才是真正的后台！哇卡卡！对于这个毫无意义的回复，请大家自动无视好了，谢谢。



赤银：土银是神马？哦菜汁叔你没在说我哦……没被提到的人飘过。



肥皂：阳盛阴衰？不不不，这才叫热血的青春啊！



莫邪：恩……行程5公里，菜汁叔加的为了凑字数而加上的这一条"信件说明"对大家交流感情、提高友好度以及人肉对我们不满的读者很有帮助嘛~至于阳盛阴衰什么的，我一定会尽力的，艾德桑~

●不知道有没有人会仔细阅读我的这篇手札？如果你正在读，那么恭喜你！你发现了一个秘密。究竟是什么秘密呢？我真的很想现在就告诉你，但是我又不能，或许在下期，或许在下下期。反正是个天大的消息，天大的好消息！稍微透露一下吧，《电软》将举办N次重大的活动！是的，N次！举办地点不再仅仅是北京，活动的内容不再是比赛！参与活动的人更是大牌，真正的大牌，不是一个人，他们会分批过来！不是电影明星啦，而是……小沛真的很激动，因为我做梦都很想见到他们，这些让我崇拜了20多年的人们，而且这次不用出国就可以……他们终于要来啦！！我说的够多了，在我们正式公布之前，大家可以猜测，绝对史无前例，在国内绝无仅有！

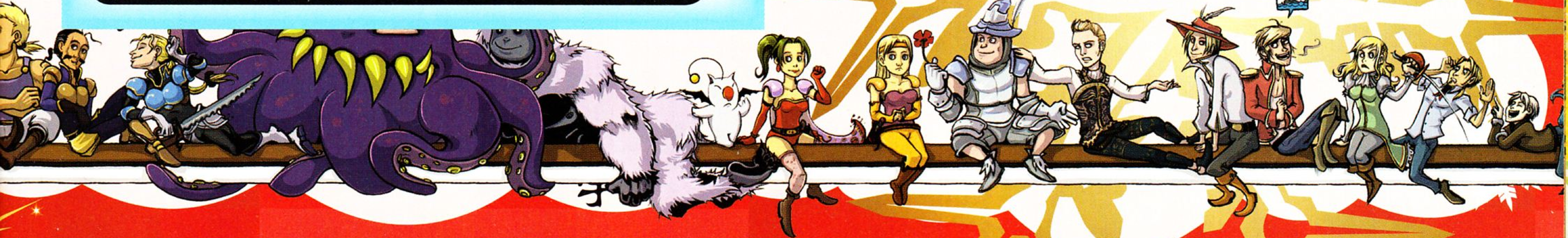
●让我先平复一下心情吧。可我又激动了……

●没有做不到，就怕你不敢想！记住我这句话，2011年，让你尖叫的不仅仅是3DS，还有《电子游戏软件》！

●低调，低调……

小沛

没有做不到，就怕你不敢想！





【信件相关情报：普通平邮朴实的信封、撕去了抬头的两张信纸并且印有凯撒的名言、行程2000公里】

敬爱的小编们，请原谅我没有用稿纸来写，因为写的仓促了些，且本人字不太好看，敬请原谅。这可能是我第一次写信给你们，也是我最后一次在我的家乡写信给你们。高中的生活我已经决定放弃了，有些自身的原因，也有些家里的缘故，我即将背上简单的行李远赴北京，去追求我的梦想，抱着致力于中国游戏动漫产业的辉煌而去。

我知道，我的选择我会后悔，但我更不想放弃自己的梦想而后悔一生。我要去北京的××教育学校学习游戏设计，我想，我所选择的路会很难的。

该想的我都想过了，考虑的也都考虑过了，我不想看着中国游戏低迷，即使我不能改变它，我也要将我的毕生献给它。我不是一时兴起，也不是一个青年的夸海口，我的身份只是一个有志于中国动漫游戏发展的有志青年。

我明白我走的路，假使我能给业界一丝震动，今生无悔。在此，请你们原谅我的冲动，我会永远支持电软，支持电视游戏的辉煌，更支持中国，中国动漫游戏。

现在，只有自己能掌握自己的命运，我也希望广大有志于发展中国游戏的和我一样的青年人可以将嘴上说的付诸行动。致力于中国产业发展，是我们所有人的梦想，要敢于追梦，更要努力奋斗。

为中国游戏产业加油。感谢众位小编们能看我的信，期待下次与你们的相会。

——青海西宁 董驰



蔬菜汁： 某编并没有劝阻你的意思，但还是要多一句嘴，希望你和父母知会一声，别让他们担心，既然你心意已决，到了北京至少隔三差五给他们报个平安吧。年轻人多闯荡闯荡对以后是有好处的，像你这个年龄的时候（17岁），某编还只是个附和旁人没有自己见解、随波逐流、有些自私的麻木少年，所以很羡慕一身激情的你现在的状态，不过去了那家游戏学校以后，还是希望你先试读几天先别交钱，以防退学时他们赖你的学费，北京的冬天很冷、消费很贵，不过看到这回复的时候相信你已经到那家学校学习了，向为了梦想努力的少年致敬！也请你原谅我们这些不敢去追梦的人，我们有太多的牵绊，请你带着我们的那一份希望努力吧。



小沛： 老了啊。年轻人们努力吧。



赤银： 同老了……年轻人祝好运。



宇多田： 看到你的这些话不禁想起了四年前的自己，总之有梦就去追吧，这是我的座右铭，结果什么的有那么重要吗？也许吧，但是只要自己努力了拼搏了，又有什么好后悔的呢？



莫邪： 恩。其实几年前我也只是一个不知道自己要做什么的无知少年（少年？少年吧……）不过现在能做自己喜欢做的事情真的是很感激自己当初的选择，人果然是为了这个而存在的呢？另外，北京最近真的非常非常的冷，要记得带热饮。有梦想而且敢于去找一条实现的路是很勇敢的行为，相信你不只是说说而已，那么，加油吧！



肥皂： 羡慕了无牵挂，可以用开膀子大步逐梦的孩子们。

●身边这台双65的360已经用了一年，因为其不能上live（随上随BAN）和无法玩完整版街机游戏，我决定把它卖掉，换一台自制系统的XBR机器。谁知现在游戏机的行情一天一个价，在北京居然都没有卖自制双65nm的自制系统机器的了，问了很多家未果之后，无奈只好从广州买机。现在的行情真是吓人，都是双65的主机，单刷非XBR的二手全套卖不到1200，能刷XBR的裸机无配件能卖到1600，且很难搞到。相比之下新版的正版机器倒是便宜好多，可惜只是在罗湖海关那边便宜，一过关就飙上去了。你说买也不是，不买也不是。只好先玩XBR的主机，还是上不了Live。Slim主机的计划还是暂时搁置了吧，搞不好得过完年再说了（游戏机在年底涨价是必然的）。都说微软现在正在游说某有关部门，希望他们能放XB360进来。我对此表示谨慎的欢迎。因为以现在而今眼目下的天朝游戏市场，有行货跟没行货区别不大。

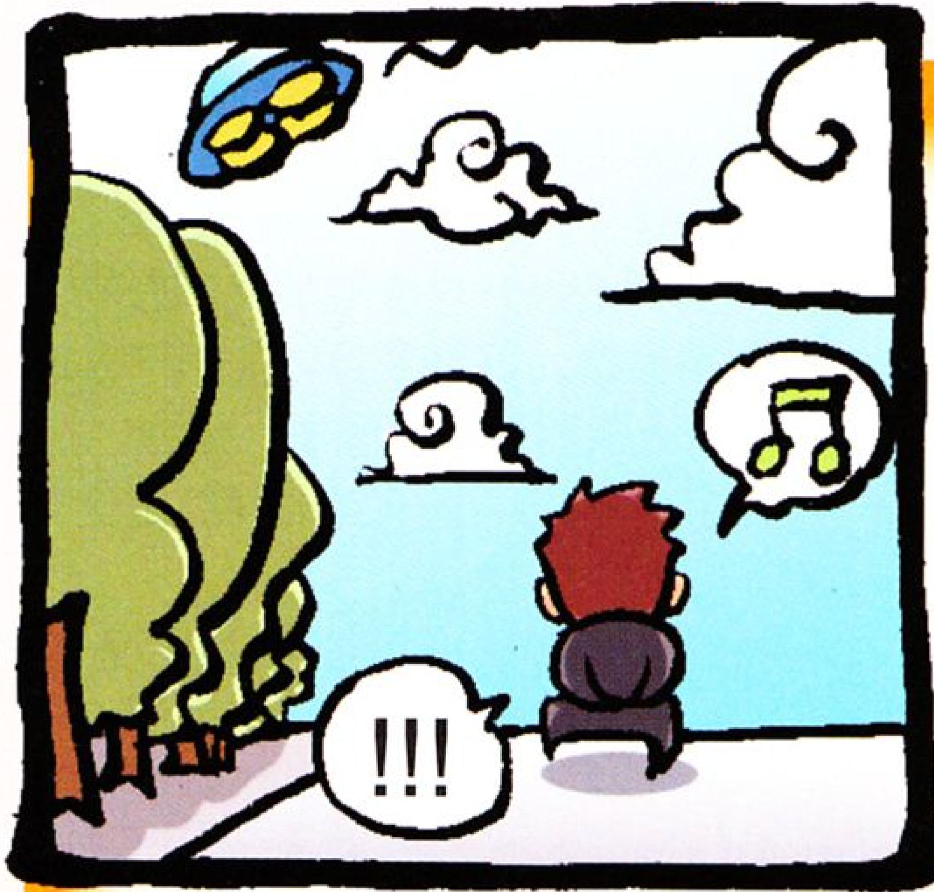
●最近向大家推荐的饮料是青梅绿茶和金橘柠檬。什么牌子的就不说了，免得被人说是打广告，我又没收他们的钱。

●蔬菜汁居然婚了啊，我怎么才知道，恭喜，吃饭的时候记得叫我啊。（众人：你这个OUT到掉渣的家伙，人家一个多月之前就领证了，你还有脸叫人家请你吃饭！）

●别问我标题是怎么回事，我只是照实说的。至于为什么买这么多手机？答曰：工作需要。



一个月买了五台手机 猴子





●岁末交接，年华匆匆。每次到这个时候难免会有一丝失落，一方面，时间的必然性令人敬畏（依照我们目前的科技，时间无法倒流）；另一方面，时间的偶然性总是会随机出现伏击世人，有些甚至是毫无理由的。行走在街上的芸芸众生，作为陌生人，我们相遇，其实我们每个人都有自己的故事，只是来不及去理会别人罢了，于是我们继续作为陌生人擦肩而过。这座城市就像一块面团一样被后工业的面杖擀的越来越铺天盖地，越来越淡漠。

●想象里的海洋深处，梦呓中的随波逐流。作为这颗星球上感情最为丰富的动物，人们难免会产生不甘、嫉妒、愤怒，而诸如此类的一些负面情绪又会将我们引向对前尘往事的回忆。“该生乐于助人，热爱集体，团结同学，只是希望以后不要只团结漂亮女同学。”一笑而过之后，在足球场边上的长登傻坐了一晚……



【信件相关情报：已经过期的有奖信封、一张草纸+一张寄给某编的铅笔画、行程2500公里】

大家好，我又回来了，这期看着两位元老那堆成小山的电软，再看看自己那才七十多本的电软，恨不得哎早几年认识电软啊，有那么多的内容错过去了，悲剧。这期开篇视点做的不错，很详细，值得赞扬一下，更一个值得称赞的便是赤银的宅文化调查，虽然大部分都了解，但是D.V.D第一次弄清楚是什么。小沛，喂，你在闯家说要取消赤银和菜汁发帖，吓死人了，玩人也不是这么玩啊，听到当时我心里“咯噔”的一下，才看到你最后那句，扁你哦。漫画里的人物表情抽了吧好像，干脆我也恶搞菜汁一下好了，另附页送上。这期好像就到这儿了，咱下次见。PS：登闯家吧。

——贵州贵定 绝望



蔬菜汁： 当某主编看到你写的“扁你哦”那句话的时候，脸色真的变得很难看，我虽然尝试着用别的词语来替换（伪），但是显然都不能找到合适的词句，所以还是原文登了出来，希望他不会太在意。



宇多田： 话说菜汁你分明是故意在挑拨读者和老大之间的关系吧！



肥皂： 老大很生气，后果很严重。



小沛： 真后悔当初没有把蔬菜汁“赶尽杀绝”，你看看，现在他得逞了吧？占领闯家了吧？绝望同学，你还是扁我一下吧，都怪我当初太手软……



赤银： 唔……看到那一句我心里也咯噔一下，看到你这句我又咯噔一下，看到楼上我再咯噔一下。

魔人出山

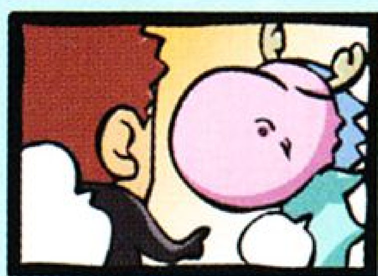












【信件相关情报：普通白皮信封+两只小鸟的邮票、回函、行程2300公里】

各位大大好啊，本人可是经过深思熟虑后给你们写了第一封信哦（你完成了一个成就：给闯家寄一封信），作为一个游戏宅，看过很多游戏杂志，最后还是觉得DR性价比最高，话说攻略篇是哪位写的啊？龙哥吗？帮我过了很多卡住的地方呢，顺带问问赤银：你喜欢初音么？（CJ）最后祝DR越办越好啦！初三好辛苦……

——福建福州 林翔



蔬菜汁：经过深思熟虑后做出寄信行动的林读者，你做的决定让你的人生又向前跨进了一大步，和你同是初三的望月命小读者也在抱怨学业的辛苦，希望你们能在完成繁忙学业的同时兼顾这本性价比很高又充满着人情味和不知什么味道的DR，继续果断寄信来，完整你的人生吧。



小沛：如果您对哪个栏目不满意，请来信告诉我，本帮主亲自废他武功！如果您非常喜欢某个栏目，也请来信告诉我，本帮主会将毕生功力传给他……钦此！



宇多田：读者想要知道攻略出自我们中间哪位小编之手注意看一下作者不就可以了么？我们以后会继续努力的，以上！



肥皂：每个小编在制作攻略时都有各自的专攻方向，话说龙哥一向都会给我们以鼎力帮助



赤银：感谢龙哥在制作攻略时给我们的帮助！沛沛把武功传给龙哥如何？



莫邪：楼上的，听你的语气似乎知道帮主到底练的是什么功哎~快告诉我告诉我~



【信件相关情报：普通牛皮纸信封+传书御庭邮票、印有"迷杰哥"头像右上角的288字样被涂成了屎黄色的回函、行程10公里】

这是本人第一次给闯家写信，坚持看DR已经有4年多了，看着DR的不断进步，甚是高兴！为了在班里给DR打响名气，本人买了5本287、288期，在班中供同学们传阅，我希望他们也能喜欢上电软（你们可以弄个什么"游戏文化传播与实践奖"给我），还有，请读下面这句话：猪是的念着倒，宇多田若想看明白这句话应该会苦想几天呢！呵呵呵……跪下……

——北京丰台 庞琨



蔬菜汁：将288涂成了屎黄色字样、第一次写信的庞琨你好，并不是每个少年都有一次买5本DR并且给同学们传阅这样的胆量，看来这果然是看了4年多DR磨练出来的勇气，这也并不是一本简单的杂志，而是一本寻找拯救世界的英雄、将来要担负起打倒大魔王这使命的魔法书，恭喜你已顺利通过海选，但还要继续努力，因为你们年级还有很多同学不知道DR……你懂得。



小沛：你太棒了！我口头加封你为"惊天动地霹雳无敌感动上苍礼仪仁孝貌比潘安泽被苍生读者"，希望你戒骄戒躁，再接再厉，下次买6本……



宇多田：那个……这位读者最后的话是什么意思呢？我真的搞不清楚呢~（装傻ing，其实心里在想这破烂玩意儿几年前我们就不玩了好不~）



赤银：为什么我看成了宇多田是倒着念的……



肥皂：话说零花钱还是得省着点用……



莫邪：每次在图书城之类的地方看见有人用超市用手推车选购图书，就觉得很崇敬的感觉……

●北京终于正式进入冬天了的感觉，虽然赤银经常穿很多并不觉得冷吧。不过看着其他人被冻的样子，真有一种春江水暖鸭先知的感觉。可惜我不是鸭……虽然也没什么好可惜的（笑）。

●怪物猎人P3，玩起来的感觉真的不错，无论单刷还是联机。不过面临截稿要封印一段时间这实在是太痛苦了……好吧，截稿比较重要orz

●由于猎人最近没有啥业余时间了，所以模型的进度是零。PG强自已经到货了，不过考虑到暂时不会有时间组模，没有让店长发货。虽然更重要的一个原因是第一批货要贵上不少钱……虽然不是太多，但能省还是省一些吧……毕竟还有前面一个原因呢不是。

●截稿前挑战极限似的通了三五天宵，不过从第三天开始便不知道什么时候自己就已经睡着了不知道算不算通宵了……对不起俺不健康了，大家尽量不要学。



赤银

年末了，祝大家圣诞元旦快乐



【信件相关情报：白色普通信封+防治大气污染的环保邮票两枚、回函的复印件、行程1400公里】

刚踏上岗位的我才觉得赚钱真的不容易，回想以前跟邻居一起不分昼夜呕心沥血，废寝忘食地打游戏，不免有些意犹未尽。现在把时间都放在工作和生活上了，不过我还是一如既往地支持电软。PS：MG掉毛机真的会掉毛哦。

——上海金山 陈佳伟



蔬菜汁：用复印件回函的，最近还只有佳伟你一个人，虽然我们在杂志上写明"撕下来"的字样，但是真正爱惜杂志的人怎么可能会撕下来呢，当然是买两本，一本寄回函一本保存才对嘛，所以，使用复印这种小手段避免花另一份钱的佳伟的做法我们还不是很提倡。



小沛：唉，来这里七年了，七年没买杂志了，我有罪……唉？我干嘛要买……话说新年的第一期还是没有把回函卡单独印刷，我继续有罪……唉？我说了算吗？可惜我说了不算，大家不要做小草人扎我啊。



宇多田：菜汁的话让我想起了当我还是DR读者时候做的事情，那就是每期杂志买两本，一本看一本放进我的书柜里面，一直持续了十年……



赤银：不是应该买三本，一本收藏、一本看、一本传教用吗？



肥皂：我现在也经常回想起原来上学时和大家呕心沥血熬夜游戏和看球的经历，我现在终于知道，有些事只能成为回忆。



莫邪：上班真的是非常辛苦的事呢，在游戏杂志社上班却没有时间玩游戏实在是很不可思议又很纠结的事情啊……





【信件相关情报：规矩的白色普通信封、回函、行程1700公里】

当写到后面的"热点话题"时，感觉越写越有思路，不知不觉就写了很多，由于我是一名忠实的"掌机玩家"，因此也是从"掌机"这个角度去讨论的，其实这次的话题我完全可以写一篇文章，下次有机会一定给你们投稿，但不知你们"书信形式"接受否？

——江苏常州 秦扬



蔬菜汁：请毫无顾虑地将"书信形式"的内个邮寄过来吧，作为稿件使用是不一定，但是拍砖是一定会拍的，也希望能借此良机给小编们扩宽思路、增加营养……（内心：这下垫饭盒儿的纸有谱儿了）



宇多田：菜汁，我发现你自从结婚之后越发的心理变态了，果然婚姻是一件很可怕的存在啊……



小沛：我声明一下啊，这里接受一切形式的来信，您要是折个纸飞机也能飞到编辑部的话那就太好啦！肯定刊登！（我在这里偷偷跟大家说：以后来信都叠成纸飞机，给蔬菜汁一个惊喜。这句话是我在截稿的时候偷偷加的，他不知道，哈哈！）



赤银：支持纸飞机，话说我也用回函折只飞机会不会登闯家啊。



肥皂：上次我折过……被扔了。



莫邪：我有预感，下期的来信会统统换成纸飞机，可以顺便学习一下各地纸飞机折叠技巧这门课了……

宇多田 白金30，乙版200达成！！！

1.时间：2010年12月13日；地点：魔都；事件：一张惊讶的脸和一个不需要更多解释的微笑；中心思想：就这样，有你真好。

2.电软加页了！小熊我有专栏啦！LOGO是我家Hoeny做的哦！请各位多多支持。

3.下期有《高达无双3》和《第三次生日》，两个攻略我都想做啊，这可真要命……

4.HIKKI的精选到现在还不到，日本那边的效率不用担心，最关键的就是国内让人蛋疼的快递了，我那其他三个版本的WE2011也一起无限期的等待中，不给力啊老湿！

5.无意中又听到小学时候很喜欢的一个组合的歌，可是至今没有遇到一个听说过这组合的人，不知道读者里面有喜欢或者知道"98度"这个四人组合的么？

6.这些年不知不觉间已经败了200张正版游戏，不过被朋友一句"给个富二代也就是一顿饭钱"这句话刺激的泪流满面，再起不能……



《电软》回函卡讨论话题

话题1：圣诞节和阳历新年快到了，大家已经有过节的安排了吗？说出来和大家分享吧！

YWQ 北京海淀 天气的一天天寒冷，在提醒我年底的节日要到了，这一年真是够快的，总结不出什么值得夸耀的成就，虽又认识了很多人，但也与一些人有所分离，甚至不再联系。在看到该杂志时已临近两节，所以祝看到的人新年快乐，仅以此话献给爱着这个世界，并在这世界中冒险的你：我是YWQ，QQ号是1561864041，若你发地址和邮编给我，我会在新年寄贺年明信片到阁下收信处，祝开心。

武鑫 北京东城 没有，也许出去看看电影《赵氏孤儿》、《让子弹飞》什么的，再就是抽空回家打打游戏、《实况2011》或《GT5》。

艾德桑曼丽 北京崇文 今年的圣诞计划是"能在22:00前把当天作业解决"……好吧，我知道这个很shit……至于元旦的话，貌似有个小假。渣预定，若之后不月考的话，就去逛逛D版电脑游戏，或是顺便把同学家的360调教一番（奸笑ing），这段时间看来还要禁网呢，再不济把咱逼急了，咱就回屋把GBA-SP翻出来调教一下！（好凄凉）

刘子沛 北京石景山 假期补课，没事多逛逛，话说庙会对我很有吸引力！

李柘阳 天津武清 自然是Kinect，把自己变成控制器实在太妙了，要是像无双、丧尸围城也支持就有的好玩了。

庞琨 北京丰台 圣诞节最想看的就是圣诞老人是如何卡在烟囱里的（哇哈哈哈），不知沛哥会不会带着沛嫂去（马赛克马赛克）一下哪……罪过罪过，南无阿米头豆腐。

话题2：你觉得谁会成为年末商战的赢家？有哪些年末发售的作品是你最关注的？

秦扬 江苏常州 硬件方面：由于3DS会在明年春季发售，没有正面进入年末商战，所以任氏掌机会不温不热，因为大多数玩家会把眼光放在3DS上，反观PSP，由于黑客Total-Noob宣布会在圣诞节前夕放出破解固件6.20TN HEN，此时也值索尼宣布"PSP GO"降价，到时肯定会带动主机销量的。

软件方面：纵观12月发售，由于许多第三方厂商把精力都投放到了3DS上面，所以导致NDS的年末作品少之又少，反观小P，《MHP3rd》，《光明之心》，《寄生前夜》……个个大作，光一款《MHP3rd》就可横挡一片天了！

总结：由于3DS的公布，导致硬件、软件都使任天堂处于不利，故今年商战的赢家就给了索尼，但是一到明年，"任天堂风暴"将刮满整个业界！（PS：因本人主攻掌机，评论也掌机份额最多，见谅）

口袋飞仔 山东淄博 任天堂（不过我很清楚这有点悬了……但我看好大金刚），最期待NDS的L5的双重国度漆黑的魔导士（日式RPG饭的必玩之作吧），360的偶像大师2（虽然发售日未定，还是希望早点来）Wii的大金刚和太鼓达人。

绝望 贵州贵定 我个人觉得很可能是索尼，毕竟索尼为年末商战做好了万全的准备，PSmove的表现也会让大多数人关注索尼，虽然微软也有创新的体感设备，但move同样也有很大的吸引力，而任天堂应该会数钞票数到手酸，但是PSP2很可能会宣布，那么年末的胜者必是索尼。至于年末的作品中，个人比较关注高达无双3，毕竟2代做的不错，花了很多心思去玩，3代好像用了卡通渲染，更能增进人的代入感，绝对质量不错。

盛进 江苏南京 年末商战的赢家，硬件方面微软借Kinect的发售会大获全胜，软件方面任天堂以一贯的轻松休闲的游戏小品会占据上风，《寄生前夜第3次生日》当然是最关注的，就像当初的初恋再次回到面前，可是你我都已老了。

Unco 广东中山 Capcom！没的说肯定是Capcom！有《MHP3》这样的神作在，有众MH饭在，Capcom is king！最关注MHP3和第三次生日。

话题3：今年的年末索尼和微软都在大打体感牌，你觉得MOVE和KINECT哪个更有吸引力？

YWQ 北京海淀 两款产品各有特色MOVE更接近Wii的体感方式，但更加强大。Kinect的无控制方式显得更加革命化，但一定会缺少了按键方式的精确性。两款产品会有各自更适合的不同游戏，相信其完全的可比性和给玩家所带来快乐的方式会是相近有大不相同的。作为一个360玩家我更关注后者，首发的约1200人民币有些显贵，不过到时候再看性能吧，如真是好东西，我一定不会错过的。

武鑫 北京东城 皆没有吸引力，因为：1，价格过高；2，没有真正好玩的游戏。

艾德桑曼丽 当然是MOVE，总认为对着空气和屏幕干巴巴比划有一种被当做笨蛋的感觉，而且玩游戏的时候，手里不抓点东西的话……会有一种莫名地恐惧感……（PS：小时候玩FC傻得冒泡，每当看别人玩就十分紧张，于是就造成这个诡异的阴影）尽管在我而言，体感神马的，对于渣这样身体与大脑高度不协调的人来说，都是浮云的啦……

刘子沛 MOVE就是一按摸棒，和Wii大同小异，而K怎是体感一次新的革命！燃烧吧青春！

盛进 Kinect更有吸引力，作为一个拥有Wii主机的玩家，过于类似的MOVE对我没有吸引力，无论怎么说，MOVE概念太接近抄袭了，而Kinect完全抛弃了手柄这一传统，全新的操纵感受会让人乐于一试。

李柘阳 买ipad，买新ipod nano，欺负小女生，做实验（炸药，毒气，毒药……）

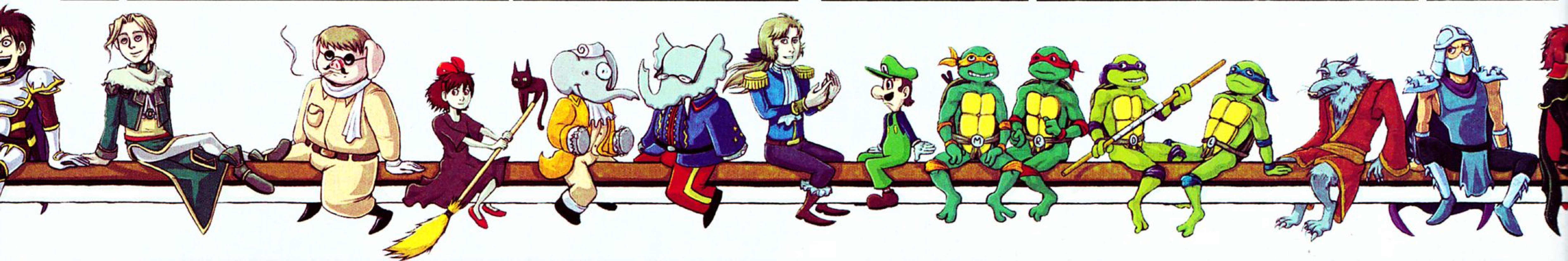
庞琨 Kinect的价格是否过高一直是国内玩家议论的重点，光一个1200RMB的售价足以让大部分国民崩溃，再加上我"天朝儿童父母联合反游戏联盟会"（伪，纯属YY），想必大部分"基"情少年玩家是与Kinect无缘了，（泪目），要论吸引力的话，MOVE和Kinect都有各自的死党，但是我个人是比较倾向于Kinect的，有《舞蹈中心》和《舞蹈进化》这两个游戏，至少到时可以用减肥来诱惑女朋友和我一起玩Kinect了……幻想中。

话题4：谈谈你对《真三国无双6》和《战国无双3Z》的看法，你觉得它们会拯救无双吗？

卷哥 由于《真三国无双5》的失败，光荣公司急需一部作品重振《无双》这块牌子，因此《真三国无双》和《战国无双3Z》纷纷出击，正如很多人的感受，眼镜厂只会做传说系列，光荣只会做无双系列，由于系列作品很会让人审美疲劳，让玩家感觉每部"无双"作品，就是多了几个新人而已（我看你把所有的三国、战国的人都弄出来后，看你怎么弄！）其实不然，光荣也意识到这两部作品的重要性，因此这次投入了大量精力进去（从本次的声优阵容中可看出，连"青二无双"都给请来了），在这里也希望"无双"系列能够走得远吧！——江苏常州 秦扬

徐磊 ……炒冷饭？……出下去都没什么意思了……拯救是不可能了，缓解一下危机还可以。——广东中山 Unco

盛进 一如既往的割草游戏，仅仅增加几个人物不会有什么新意，无法吸引新玩家，光荣公司不求进取的量产化游戏模式早晚砸了《真三国无双》这金字招牌，难怪某社长会辞职但愿襟川阳一老将出来重拾江山。



「电软」官方博客留言摘录



漫[r空

我的NDS寿终正寝了。原因是我弟弟的在我不在时用了他独特的玩法。话说下个星期就要考试了，这次不考好点会死人的，喜欢电软的小编能赐予我无穷的力量。MHP3...发生了一些事情，我坚持一个星期后再玩，你懂的。话说元旦和圣诞快到，圣诞一直是我最纠结的一天，我出生至今未拿过一个礼物.....

菜汁回复：

包括某编在内的很多人都对你弟弟的独特玩法非常感兴趣，希望漫空你有时间跟我们好好唠唠；话说下个星期就要截稿了，作为电软的小编希望读者能赐予我无穷的力量；出生至今，在圣诞节这天没有拿到过礼物的不只你一人，可能这就是所谓的人缘儿不济吧，所以以后不要再做揪女同学的辫子、背后说自己弟弟的坏话、往男同学屁股底下放钉子背后说自己弟弟的坏话+1这样的事情了。

炉心融解：

天冷了，兜里揣着那仅有的7块大洋，马路对面静静地站着报刊亭，报刊亭里躺着新一期的电软，看着看着，我想："兜里就剩7块了，是买个三明治还是电软呢？~~~~"这时候。我的身体开始不听使唤，直愣愣的走向报刊亭，大声喊出那几个字："老板！来本电软！！！！！"

菜汁回复：

直愣愣走向报刊亭的"炉心"，当你的等级在报刊亭老板心中达到一定程度的时候，不用花钱他也会赊给你的时候，你就可以一边吃三明治一边看杂志了，所以继续努力积累在老板心中那深不见底的经验值吧。

鱼结冻：

天气不错，心情一般。游戏生活，越来越少。家长批评，逐渐增多。仰望天空，一脸迷茫。我的未来，何去何从……

菜汁回复：

为什么啊，要写四个，字啊就是，跟你一样，越来越少，主编批评，逐渐增多，又是一样，一脸迷茫，还是一样，何去何从……好吧，4字党真不是好做的，鱼结冻你说的这个，就叫做压力了，化解这压力的办法有很多，但是鉴于这是本正经刊物全国发行，看的少年又多在18岁以下，所以我也不好和你明说了，你懂得。有句名言是这样说的：坚持己见即使是错误的也比不动脑子跟大遛儿走正确的路要强。希望这句名言能帮助你在面对家长批评时从容而又淡定。

飞啊飞啊坠：

圣诞这种东西基本只能意味着商家对大龄非单身青年们的钱包明目张胆的洗劫，尤其在今天刚入手GT5同捆PS3的局面下，很难讨论如此痛彻心扉的话题，只听见我的银行卡在悲鸣，悲鸣，悲鸣，呜……元旦可是位久经考验的好同志。它和圣诞的区别在于，元旦同志是可以带来"放假"这个实实在在的礼物的，而不像圣诞糟老头假借俺们家没烟囱为由一次又一次放我臭袜子的鸽子，以此为据高下立判，所以我也计划着在元旦之后搞个G27来庆贺庆贺。

什么？你说刚才我还暗示自己没钱给女朋友买礼物来着？这个吧，我觉得……咳……哎呀，怎么不小心按到回车键了……那就顺势说下一个话题吧。念念叨叨大半年的GT5终于拿到手上，可是在2M网速正常的情况下，下载个一百多兆的游戏更新咋总是显示还剩几千分钟然后过一会儿就下载失败呢？这问题不知道是因为人品数值低还是怎么，可能的话新婚不久体虚肾亏又人见人爱的蔬菜汁同学就给我答疑解惑了吧，龙哥那儿我懒得跑一趟了……如果再这么无法更新下去我决定就直接踏上日本的国土去联网更新。

菜汁回复：

找菜汁解答问题可算你找对人了，首先，下载不能，那必然是你人品太低导致的结果，该检查的不是连着游戏机的那根插头，而是你大脑里的那根插头。元旦确实是个很实在的节日，不放假的节根本不能叫作节吧。

solakishi：

哦嗨哟~民那……不知有没有想我呢？说起来我是很招摇的人么貌似是吧。俺的话已经在DR发过6遍了~哦呵呵，红透半边天呢！目前没啥子玩的了。战神已经完美收关（话说GOD可真难打~我是靠防反一路走来的；原画设定很好看，特别是内斯巴达女战士~你懂得）前不久去书店收《ONE PIECE》，猛然看见一本FF映画真解，俺激动啊。一掏兜，就15块~NND（嘛，以后会收入的）俺策划着春节时写封信呗~虽然时间很紧。预计是2000左右吧。

小说计划可以搁浅了，因为自习无聊所以在写，被主任发现。本本木有了的说。最近没啥大事啊@_@我说点啥呢？赤银真的很能行啊~俺追随宇多田的脚步，也客串了一把呢……圣诞？跟我没关系了。祈祷明年考个好成绩？玩笑吧。我真的会去帝都的！！！！不过XBOX360就算了。俺想玩WII，顺便一偿多年的夙愿，买个PS2呗。小沛不要忘记约定才好。300期应该都过去了，有时间吧orz不知不觉又说了很多。编众可不可以也回复多点的说啊。难道又要进闯家，我不要啊（谁不让我进，杀无赦！！！）

菜汁回复：

自以为红透半边天，其实连你是哪个都根本不知道的内小谁，你好，300期还没有到呢，既然你们都约定了，那么一定要互相照顾好对方，一辈子也要遵守那个约定啊（众：你根本就搞错约定了吧喂）

cloudlancer：

又要到圣诞元旦了……结果单身的问题还是没有解决……孤单的一个人过节。Merry Merry Christmas,Lonely Lonely Christmas，想祝福不知该给谁，爱被我们打了死结……

lc随：

元旦前好想打穿神眷啊 最终BOSS太BT了，圣诞到来也就意味着阿雅3要来了，期待。顺便呢 问一下海K准备节日怎么过呢

赤银回复：

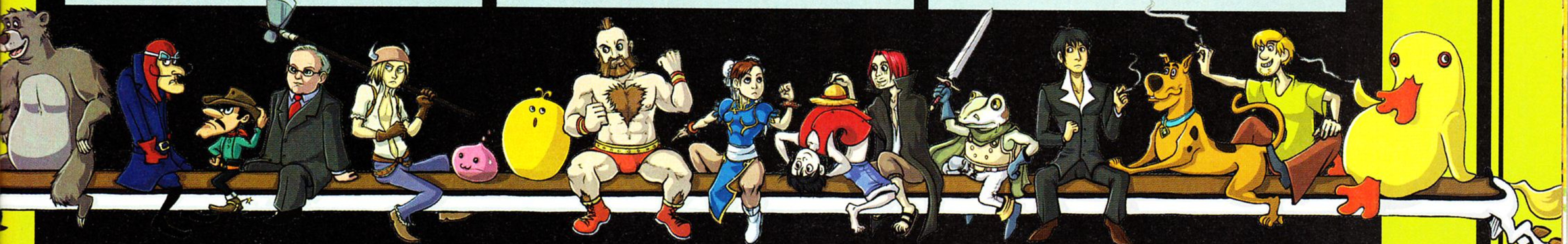
海K要去陪妹子去……

巴哈姆特：

银魂味道的电软保持下去吧,吐槽无极限,电软的诸位编辑要多注意身体,别总呆着打游戏,我到周末就去大学足球场踢球运动一下,不知道编辑部有没有爱运动的家伙,尤其是踢足球的,当然不是实况,希望能让我知道下,如果有踢的水平如何呢

菜汁回复：

编辑部有很多爱运动的家伙，比如喜欢迈扣儿舞步的美编头子、喜欢篮球的菜汁大叔等等；很感谢你称赞DR带有银魂味道；踢足球的家伙也有一个就是肥皂，不过他说最近都找不到人，他的位置是中后场。



龙哥热线

在新的一年里龙哥又有了很多全新的目标，当然，首先还是得吃饱肚子才行。

想学圣诞老人给大家送点礼物却怕卡在烟囱里的龙哥

Q 龙哥你好啊，我看前几期你有谈到过《Halo》的官方小说中文版，那有地方卖这本书吗？《Halo》在PC上只有一代和二代吗？其他的相关作品有没有可能复刻到PC上啊？《刺客信条 3》在PC上会出吗？《使命召唤：现代战争3》有消息了吗，期待肥皂和普莱斯的命运啊……

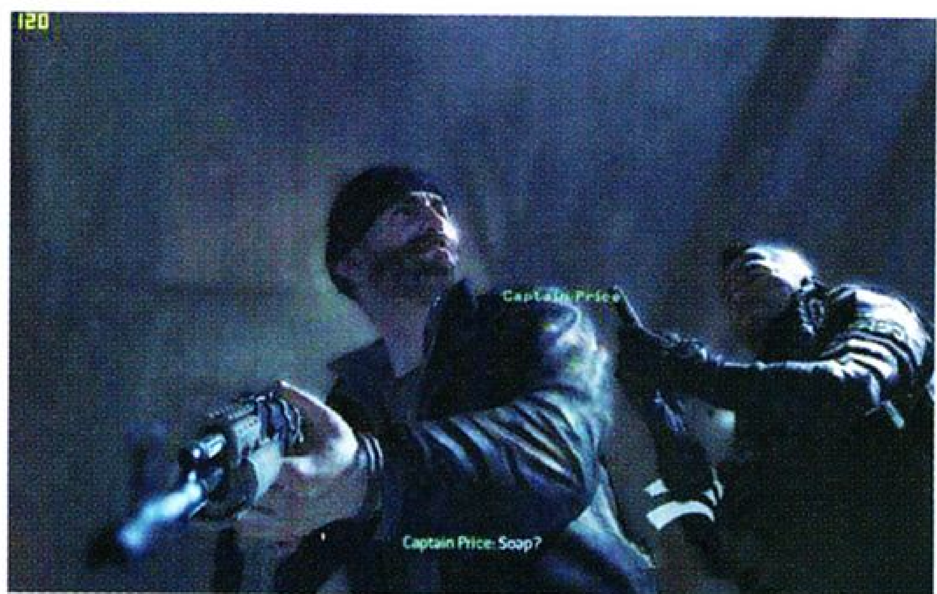
（福建福州市 林翔）

A 《Halo》的官方小说中文版肯定有的卖啊，好歹人家也是正规出版物嘛（笑）。一般地方的新华书店应该都能找得到，要实在不行的话，现在网上也有这么多大型的书店，一定能帮到你的。

是的，目前在PC平台上只有《Halo》的初代和二代，尚没有其他系列作品登陆PC平台的消息。但依据Bungie和微软的习惯，为了获得最大化的利益，推出PC版的可能性很大。不过目前距离《Halo3》发售已经过去了三年之久，这个间隔时间对玩家来讲确实有些漫长。

目前育碧方面关于《刺客信条3》的相关情报公布很谨慎，外部媒体也只是停留在猜测层面。因此目前就要论断《刺客信条3》是否会推出PC版还为时尚早。

自从《现代战争》系列的开山鼻祖Infinity Ward离开COD系列之后，关于《现代战争3》的相关传言就从没有停止过。目前说法最多的就是《现代战争3》很有可能在2011年下半年公布，而制作方则是不为大家所熟悉的Sledgehammer Games，《现代战争3》是否还能延续系列一贯的高品质目前还不得而知。至于肥皂的命运啊——这小子就坐在我对面，等会我就去问问他，看他和普莱斯当时跑到哪去了（笑）。



↑Captain Price以及Soap这对老搭档的最终命运还是一个未知数，但是英雄再度出山绝对是必然的。

Q 龙哥我玩《火影忍者 疾风传 究极风暴2》的时候，小樱、雏田她们的好感度都是五星了（送花送的），可还丝毫没有解开援助系统，这是为什么？

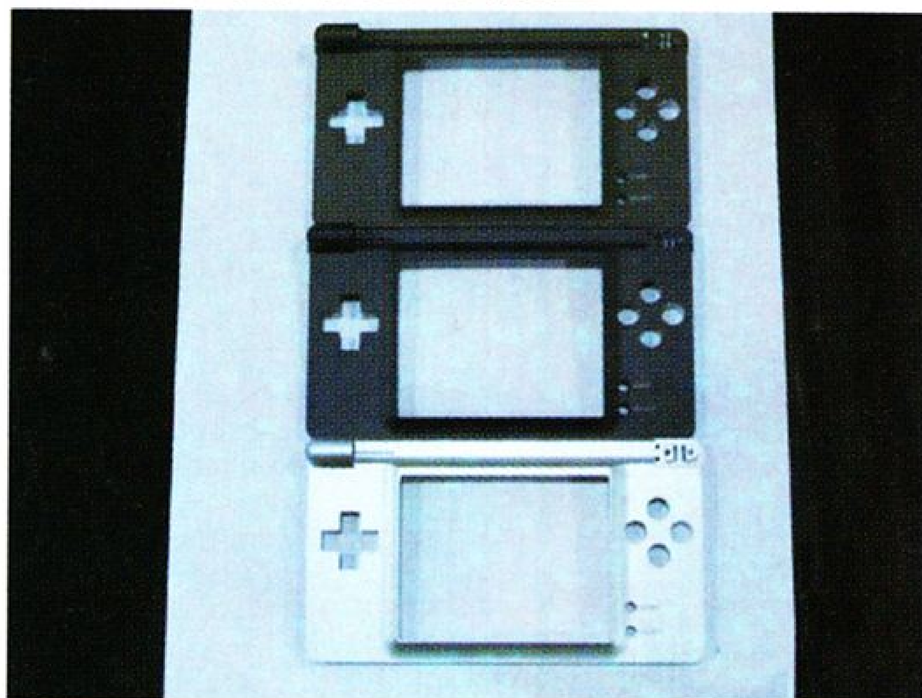
（新浪网友）

A 当玩家将游戏中某特定角色的好感度升满5星后还需要完成相关友好故事剧情才能够取得该角色的援护类型和稀有素材，另外，在战斗过程中能否使用援护攻击也跟援护槽的数值有关。这里值得一提的是，如果通过特殊成员组队还可以获得更高的加成，比如让鸣人、佐助和小樱组成原来的第七班或者让自来也、纲手和大蛇丸组成“三忍”都会发动特定的连携奥义。

Q 龙哥，我在淘宝上看到一家NDSi的店，单机标配才950左右，我问老板为什么会这么便宜，难道是翻新？他说此机为欧版，那里要迎接3DS，NDS存货太多，所以便宜卖了，老板有关系，所以便宜拿来，保证是全新机子，请问龙哥，这可信吗？感觉有点悬乎啊……

（新浪网友 鱼结冻）

A NDSi是任天堂继NDSL之后的又一款改进机型，NDSi于2008年11月1日在日本地区首发，是目前国内的主流机型，而神游公司也在2009年底推出过此款机型的大陆行货。虽然各地价格会有所差异，但目前主流的价格一般都在1200大洋左右，至于你说的那家网店的降价理由多少都感觉有些不靠谱呢，3DS的发售最起码也要等到明年二月份，而且目前市面上NDSi也确实是存在二手翻新机的，由于网购的特殊性，大家也不能直接看到机器的具体情况。JS总是能编出各种各样的理由欺骗消费者，大家还是小心点为好，有时候不能太贪便宜。



↑目前市面上已经出现用原厂外壳翻新的NDSi主机，这对玩家来说就更难辨别了。

Q 为什么我的日版wii（用的组装电源、组装色差）在液晶电视上显示不能啊！呜呜呜.....而在老的电视上就可以！！！现在我在液晶电视上只能拿AV线玩Wii，相当不给力啊！龙哥帮忙啊！

（新浪网友 吓人）

PSN和Xbox live比起来有没有什么区别？

Q PSN和Xbox live比起来有没有什么区别？比如使用破解过的PS3还可不可以连网游戏？会不会有封禁一说？要不要充钱？2M的网速够不够玩？

然后是一个困扰我很久的问题。我在PS2上玩过一个3D动作类的奇怪游戏，名字完全忘了，主角都是长的类似胶囊（总之很简单的图形）的小东西，一般的游戏模式是2~4方的对战，每一方都有一个建造区域，可以把方块堆放到建造区域上，不同的堆放方式用拳头打破之后都可以建造出不同的道具，包括飞机坦克，或者我方队友来参与战斗，最后获取胜利。记得当年这个游戏是我PS2上最喜欢玩的游戏之一，但从来就没记得过名字，我很想知道这究竟是哪款游戏，以及它有没有续作，万能的龙哥要给力啊！

（新浪网友 飞啊飞啊坠）

A PSN和Xbox live虽然同为目前技术成熟的家用机网络服务平台，但二者相比also还是存在有区别的。Xbox LIVE的网络环境和个人电脑网络比较相似的，背后有巨鳄微软成熟的网络技术作为支持，而PSN是SONY自主研发的，技术支撑相对微软来说肯定要稍弱了。但是Xbox 360需要购买金会员才可以享用联机服务，说白了就是玩家掏腰包才能享受网络服务。PSN虽然网络环境较为逊色，但胜在免费。总之，两者各有千秋，不过Xbox Live在技术层面上的优势是毋庸置疑的。

破解过的PS3基本就丧失了登陆PSN的权利，只有最新固件版本才能登陆PSN。而且就算将来的破解能突破这一难题，那也难保SONY会像微软一样开展大规模的BAN机活动。“改机=不能上网”，这条定律看样子一时半会还被推翻不了。

PSN的网络对战虽然是免费的，但是你要购买会员专属的资源或是付费的下载内容也都是要金钱来做你的后盾的。2M的网速要看你的具体使用情况是什么样的了，用同一端口的PC上网首先会占用到带宽，最后，最重要的是因为国内玩家无论登陆日服还是港服都要先通过国际出口然后再连到外服，速度自然会受到极大的影响。

你说的这个是动作游戏？但总感觉这应该是一款战棋、塔防游戏，龙哥此类游戏接触的较少，在PS2平台上有一款叫做《盖盖乐》的SCE本家游戏，其中也是有方块、建造、爆炸、相克等要素，但貌似没有飞机、坦克的出现，所以龙哥在此也向无所不能的玩家们征集一下意见，如果有玩家知道这具体是哪一款游戏就在博客上给我留言吧。

A 组装线的兼容性其实是很不好的，倒不是说非要支持正版，可有时候山寨就是不给力啊orz……建议这位玩家换根线试试或是调整一下Wii的设置，有条件的话可以在其他的人机器上试试是不是真的就是线的问题。

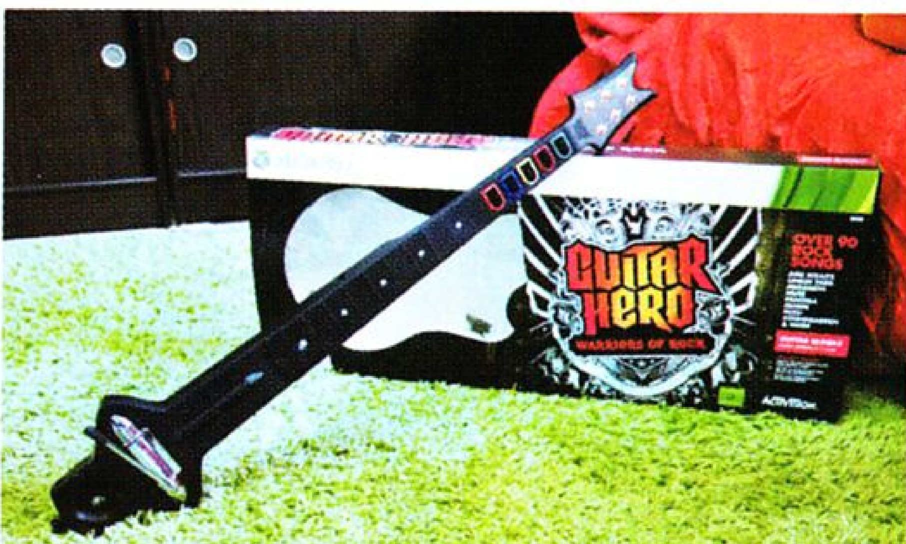
Q 龙哥好，PSP6.20什么时候能破解啊？有没有什么内部消息呢？（不要让我去查百度…）

（新浪网友 随）

A 这个嘛，龙哥也不是破解小组的内部成员，所以跟玩家们一样，哪能有什么“内部”消息啊(笑)。目前PSP6.20的游戏已经破解了，至于主机破解就不知道还有没有戏了。

Q 请问一下龙哥，难道《吉他英雄5》、《吉他英雄6》和《甲壳虫乐队》真的要连接MIC才能玩么？每次进去都提示说未连接MIC（英文不太懂，大概是这个意思），如果不用的话怎样才能玩呢？

（新浪网友 粒子游戏硬件）



↑《吉他英雄 摇滚战士》的专属利器，这种必须得买周边才能玩游戏的经营方式还是让很多玩家心甘情愿的自掏腰包。

A 这几个游戏是一定要连接相应的吉他控制器才能玩的，此设定自《吉他英雄 世界巡演》就一直被沿用下来，而《吉他英雄3》之前的作品还是可以用一般的手柄控制器来玩的。游戏厂商之所以后来采用这种“非用周边控制器不可”的设定估计也是为了在游戏大卖的同时也能在硬件市场狠捞一笔吧。如果以上你提到的这些游戏不用相关控制器的话，就宣告你与这几款游戏彻底无缘了。

Q 你好龙哥，我想请教一个问题，我最近在Xboxlive上进行COD7的网战，发现一件怪事：一般游戏进行完一局后，然后大家便在大厅等候下一局的开始，在大厅等候时可以看其它玩家的简历什么的，可是我发现个别玩家的简历里面系统提示上写着该玩家已经离线或者已离线几个小时了，但他明明正在线上进行游戏，可是系统确提示他已离线，这怎么回事呢？难到个别玩家还能离线登入LIVE啊？其它游戏也有这个现象，搞不懂，难道有些玩家真能离线在Xbox LIVE上进行对战吗，还是像QQ那样能隐身，明明在线上确提示离线，真是奇怪。我想举个列子，我当时想在LIVE上加一个玩家为好友，可当我进入他简历一看，系统确提示他已离线4小时了，可他明明正在线上和我对战啊，系统却为什么说他离线呢？难道这位玩家根本没在线上，是微软的骗局，因为系统已经记录了他的ID，系统就用这位玩家的ID滥竽充数罢了，其实是电脑在玩，究竟是这样吗？如果是微软不是欺骗了广大玩家吗，那线上对战还有什么意义呢？

（新浪网友）

A 你所说的这种情况龙哥还真的没有遇到过，但首先，离线情况下是根本不可能再登陆Xbox Live的，离线也不可能再称其为“Live”；其次，至于微软记录玩家ID冒充玩家的问题，这也是毫无可能性的，因为要这样做的话即使微软技术实力再强大服务器也早崩溃了。龙哥觉得最有可能的情况就是XBOX Live网络对每位玩家的在线状态刷新是有一定延迟造成的，就像你的QQ突然掉线，但是对方看你要过会儿头像才会变成灰色，因为在线状态刷新不是即时的，而且如果你的网速过慢或者网络环境不稳定也有可能引起以上这种情况。

Q 继续向龙哥提问！还是关于《丧尸围城2》的，第一，为什么在Boss战中不小心把带的人打伤，伤到一定程度为什么会反过来杀我啊？第二，在很多任务都需要杂志才能更省力更省心，可杂志总是找不到在哪啊，跑来跑去时间都没了，游戏中有没有一下能全买到的黑店或存放东西的地方呢？第三，有什么地方能得到啥稀有物品或强力武器呢？另外问点别的，最近或不久有什么好游戏的中文版在Xbox 360上出了呢，民间汉化也算。

（新浪网友 时间的终点）

A 1、《丧尸围城2》是存在这种设定的，有的幸存者是需要你把他打的半死才肯跟你走，而有的幸存者如果被你伤到一定程度则又会把你当做敌人，相当不好应付，谁让Chuck是男一号呢；2、《丧尸围城2》里的杂志确实是好东西，当玩家把杂志携带在身上时就会随之获得一些特殊能力，这些特殊效果也是可以叠加的。如果丢掉杂志，特殊效果也会相应随之消失。当然，杂志会占据玩家本就紧张的道具栏，至于如何取舍，则就要看当下的游戏情况和玩家个人的判断了。游戏中不存在一下能全买到全部杂志的黑店或存放东西的地方，这估计也是为了能给玩家营造一种更为紧张的冒险气氛吧。3、《丧尸围城2》里最稀有的物品估计就是Zombrex了，这个玩家可以在一些支线任务获得，另外在城市内其实还藏匿有四支Zombrex，分别位于Americana Casino 二楼 BBQ的对面、Slot Ranch Casino的舞台后、Yucatan Casino 正中央的高台上以及Atlantica Casino 的地下通道。说到强力武器，本作武器种类繁多，而且大部分是要靠自己动手合成的，至于“强力”与否恐怕还是得看你自己的个人喜好了。

最近在Xbox 360平台上发售的游戏不多，而中文版也只有需要通过AP2.5反盗版扫描才能玩的《极品飞车 热力追踪3》了。



↑《极品飞车 热力追踪3》同步推出官方中文版的营销策略还是给广大玩家带来了不少便利的。

Q 龙哥，本人的Xbox 360是双65的，已经刷了新的光驱固件，但还是玩不了AP.2.5的新游戏《极品飞车14》和《刺客信条 兄弟会》。现已购入KINECT外加4张正版，但为了多快好省地玩游戏现在又想购入五元的《舞蹈中心》，请问一下KINECT的散装盘能玩吗？需要AP2.5认证不？

（广东深圳 彭宇）

A 目前所发售的所有Kinect游戏都是不带AP2.5反盗版扫描的，只要你的Xbox 360执行过秋季更新就可以顺利运行体感游戏了，但需要注意一点的是《劲速滑板》的美版因为锁区的缘故而不能顺利进行游戏。

Q 在玩PS3的时候手柄没电了，于是接USB接口充电，可USB还没完全插进PS3（只是轻轻的碰到了一下） 显示的画面就有闪烁和雪花的现象出现，开始我以为是装了电子狗的原因，可我后来拔出电子狗重新开机还是出现了同样的情况，不过USB插到PS3后，手柄开始正常充电，玩游戏时就没什么画面问题了。请问龙哥也有遇见过这个情况吗？会不会是机器出问题的前兆呢？

（新浪网友 孤独的鸿）

A PS3有时确实有这个问题，临时解决办法就是暂停，或者换个视频信号源然后再切换回来。这种情况应该算是正常花屏，出现的时机有时候是启动游戏，有时候是死机，目前还没看出什么后遗症，但是还不清楚电子狗与这种现象之间是否存在着必然的联系。



→虽然上市时间还不是很久，但在市面上我们已经可以见到诸多不同种类的电子狗了，权衡利弊之后龙哥还是不推荐大家使用此“神器”。

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人携带版3		2010年12月1日
	狩猎动作	CAPCOM	5800日元	日版
	UMD	1~4人	151MB+540MB	15岁以上



□文/赤银

一起来狩猎吧

相信大家拿到本次的怪物猎人P3已经有半个多月了吧。不知各位读者目前进度如何呢？或许有的“高玩”早就村集会上下位任务全通了吧。当然，相信也有同学、朋友由于空闲时间不多，还在努力地在村下位辛苦的刷装备。不管怎样，相信各位猎人都乐在其中呢吧。

上一期的猎人攻略确实不是很给力呢，页面和时间问题就不在这里辩解了。作为补完，其实本篇也依然存在相当多的不足，但是在仅有的页面和时间内，我尽最大可能将最实用的部分放进了有限的页数了。还希望能给在狩猎的大家带来些许帮助，那样的话我就心满意足了。当然本攻略中尚未提到的游戏重要部分，请期待今后赤银红魔馆中怪物猎银部分的更新好了。谢谢大家。

村任务

LV ★

邪魔するジャギィは倒すべし
ブルファンゴを狩れ
恐怖の予兆

LV ★★

[緊急]青熊獣アオアシラ
ざわめく森
砂原のならず者の長
ルドロス討伐作戦!
毒のフロギィ

LV ★★★

[緊急]踊るクルペッコ
土砂竜ボルボロス!
水没林愚連隊
強襲する孤島の水流!
雪のちウルクスス

LV ★★★★

[緊急]女王、渓流を舞う
砂上のテーブルマナー
眠りを誘う蒼白
暗闇にうごめく猛毒!
赤甲獣ラングロトラ現る!

LV ★★★★★

[緊急]月下雷鳴
漆黒の影
氷牙竜ベリオロス!
驚異!火山の鉄槌!
空の王者リオレウス!

LV ★★★★★★

[緊急]渾身のドボルベルク
砂原の角竜を狩れ!
轟竜迎撃戦
火の海に棲む竜!
[緊急]大砂漠の宴!!

集会所任务

※亚种任务必须完成其对应原种任务之后才会出现。隐藏任务“四面楚歌”需要完成集会上位全部大连续狩猎任务出现。崩龙、霸龙任务需要完成全部上位单体狩猎任务和最终岚龙任务出现。煌黑龙任务需要完成全部复数怪物狩猎任务和最终岚龙任务出现。

LV ★★★

土砂竜ボルボロス!
ロアルドロスを狩猟せよ!
彩鳥クルペッコの狩猟!
孤島に向かう我が主のために

LV ★★★★

[緊急]毒怪竜ギギネブラを追え!
紅煌流星
砂上のテーブルマナー
女王リオレイアの狩猟
氷牙竜ベリオロス!
脅威!火山の鉄槌!

LV ★★★★★

[緊急]無双の狩人
砂原の角竜を狩れ!
ドボルベルク流域
空の王者を狩猟せよ!
凍土に轟く咆哮
火の海に棲む竜!

LV ★★★★★★

[緊急]峯山龍ジエン・モーラン
アオアシラが大変です×2
喧嘩両成敗
土砂竜ボルボロス!
紫水の毒 ※原种：強襲する孤島の水流!
彩鳥クルペッコの狩猟!

LV ★★★★★★★

[緊急]暗夜のナルガクルガ
大口に挟まれて
砂原で発生、風牙竜巻 ※原种：氷牙竜ベリオロス!
空の王者リオレウス!
ビリビリするらしいです ※原种：暗闇にうごめく猛毒!
仄暗い火口の中から ※原种：脅威! 火山の鉄槌!

暗中・迅速・太刀打ちの影 ※原种：疾風に緑迅を知る
或 暗夜のナルガクルガ、渓流の隠密部隊

LV ★★★★★★★★

[緊急]月下の渓流に、双雷は轟く
動くこと、山の如し!
黒き怒りは夜陰を照らす ※原种：砂原の角竜を狩れ!
天と地の領域!
恐暴竜の根城
氷の楔 ※原种：火の海に棲む竜! 或 炎火繚乱
黒虎咆哮 ※原种：凍土に轟く咆哮
[緊急]大砂漠の宴!!
[緊急]舞うは嵐、奏でるは災禍の調べ

各怪物简单攻略

狗龙一家	头可破，最初级的怪，随便打总可以过，小心连续铁山靠即可。
野猪王	冲刺频繁，小心不要站在其正面即可，而背后距离过近的话容易被大转身击中。血不多，除非与多只野猪同时出现并不构成太大威胁。
青熊兽	最初的正式大型怪。弱雷。攻击只限于正面，只要不站在正面即可。可以破坏的前臂黄斩位弹刀。有QTE的抓人攻击，需要连击按键和转动摇杆，或用大便玉脱离。最初包含防御力UP技能的防具，必做。
彩鸟	弱冰、水。用音爆弹、硬直打断鸣叫的时候鸣叫效果会加给玩家。嘴破后鸣唱时间加倍。唯一要注意的是吐口水会大幅降低属性耐性，这时候被打火石攻击击中会很危险。召唤怪物过强可用大便玉赶走。
水兽	弱火。最常用的招式是侧滚，预备动作很大，经常处于断尾或是破头的位置即可轻松回避。正面拍水的范围比预想的要大，和吐水都会造成异常状态，耐力槽消耗加快。基本上每次攻击之后都会路出破绽，专心回避之后攻击再准备回避这样循环即可简单击破。
土沙龙	最初出现的具有较大威胁的怪。裹泥的状态下弱水，无泥时弱火。攻击造成硬直可以剥掉泥，出现掉落物，剥掉泥后甩泥攻击范围降低。头壳可以被砸损剥取一次，但是不破也可以挖到头壳素材。小心怒后的龙车即可。装备头身腰加防御，可以把青熊套的部分换掉。
白兔兽	弱点火。攻击防御和血量都比兄弟青熊兽高一个等级。喜欢在冰上来回滑动，这时无需深追，等它滑回来即可。耳朵可以破坏。如青熊兽一般打屁股即可，不过多出的后坐攻击和360度大回旋对初始装备的玩家伤害较大，有青熊装等级的防御力就可以轻松过关了。
雌火龙	最初的飞龙类。弱龙、雷。最具威胁的招式是后空翻及二重空翻。注意非硬直状态下不要长时间待在其正面及脚下。尤其是完成转身对猎人方向调整的那一瞬间，必须尽量离开。这一点能够保证的话雌火就是一只活靶子，随便打。断尾、破头、破翼后捕获对逆鳞概率或许有帮助。
潜口龙	好玩但又不好应付的一只。弱冰、雷。口中喉头可以破坏，对猎人使用吞食攻击的时候适当位置放下大爆弹即可被吃掉，在其身体内爆炸后会引发硬直（与普通伤害硬直时下唇全部着地不同，有半身在沙中），这时收起武器状态下在其口边按○，QTE成功后即可将其从沙中钓出，造成长时间硬直任你抽打。另外音爆弹可以诱导其完全潜行时的攻击位置，可以扔到设置好的大爆弹上令其吞下。
毒怪龙	电龙的亲戚……实际上它的亚种就是电怪龙。弱火。头、腹和尾部的毒腺可破坏，非怒状态下头肉质软，而怒后是尾较软（至于如何分辨头尾可看下肢和翅膀的前后分布，或是口中是否有牙齿），部位破坏时注意区分。毒无效和会解毒笛的猫会很有帮助。
赤甲兽	可以看做青熊兽和白兔兽的亚种了。弱点冰。背甲可破。基本上打到这个等级赤甲兽这样的兽已经不是威胁了。赤甲套装很推荐，只有脚也可以代替青熊的。
雷狼龙	村剧情完结任务。帅气拉风的雷狼龙，虽然威胁度比起轰、迅，3tri的海龙有所次之，但帅气程度绝对一流。弱冰。拍地只要滚一次即可回避，三连拍也就是三连滚，需要一定的耐力。断尾后砸地有破绽。倒地硬直时背后可以捕虫。只要使用雷耐性防御较高的武具还是比较简单的。
冰牙龙、迅龙	二者行为模式类似，都是移动到猎人视野外攻击的类型，这时只需向反方向回避即可。弱火。冰牙破翼后破绽增多，迅龙则是疲劳下产生破绽。都可断尾破头破翼。总体来说比起2G和3tri都是削弱了，不过才是下位嘛。G级会强回来的。
雄火龙	比雌火龙多飞一些，喜欢空中火球。其他区别不是甚大。保证不在其正面便没有威胁。
爆锤龙	相当美漫的一只怪。弱水。下巴砸地范围较大，但动作缓慢，除了转向大车轮之外的都可以容易的躲开。可以破下颚断尾。疲劳后大车轮摔倒可在后背腹部挖取熔岩石。
尾槌龙	相当有魄力的一只。弱火。原地回转后的高飞砸地很具威胁。角、背驼峰、尾部均可破坏。尾部破坏第一阶段后高飞砸地时的尾部可以采矿，疲劳后会失败，是攻击背驼峰的好机会。
角龙	系列的老朋友了。弱冰。虽然新加入了攻击方式，但基本攻略方法和历代相同。
轰龙	同是P2的老朋友，弱雷。加入新的动作，并且下位怒后速度也极快。但意外的难度并不太高。
炎戈龙	火山的3tri新怪。弱水。身上的熔岩会随时间变硬弹刀，潜地或被火属性爆击后会较软化。由于火属性异常状态伤害很烦人，最好选择火耐性足够高的防具。
峰山龙	超大型古龙。弱冰、龙。不过由于大部分时间需要使用击龙船上的道具攻击，除非团战否则武器属性意义不大。平时使用巨弩和大炮攻击，靠近船体时使用大铜锣或是束缚弹。而唯一两次靠近船头的机会不要错过使用击龙枪。单人配合习得大炮巨弩威力增加的猫讨伐完全没有难度。中间可以利用其攻击船体时从牙爬到背上采矿设置巨龙爆弹以及部位破坏。硬直后口中可剥取两次，讨伐后头和身体共可以剥取八次。

村长/下位推荐配装

土沙龙剑士头
土沙龙剑士身
草食龙剑士手
土沙龙剑士腰
青熊兽剑士脚
装饰品防御珠×4
（需要武器或护石一洞，或是加防御点数的护石）

村3星即可制作的防御力UP【大】套装（附带防御性能+1，可防武器的福音），靠技能的防御加成可以实现比高级装备更可靠的抗击打能力。后期可以根据情况将手、腰、脚换成爆锤龙装并调整装饰品，可以进一步提升防御力。



毒狗龙剑士头 / 毒狗龙远程头
毒狗龙剑士身 / 毒狗龙远程身
毒狗龙剑士手 / 毒狗龙远程手
毒狗龙剑士腰 / 毒狗龙远程腰
毒狗龙剑士脚 / 毒狗龙远程脚
装饰品特殊攻击×5
耐绝珠×1、耐毒珠×2

自带捕获眼、体术+1，可以通过装饰品和护石配出毒无效和状态异常攻击+1，对毒怪龙时的无脑装备。当然普通时也可以作为捕获、加异常状态用装备来使用。唯一的不足是防御力有所逊色。（使用毒+4护石，或3洞武器）



全套赤甲兽头
全套赤甲兽身
全套赤甲兽手
全套赤甲兽腰
全套赤甲兽脚
装饰品回避珠×2
耐火珠×1

回避性能+2、耐震、炎热无效以及火耐性【小】，对炎戈龙的御用装备。当然只靠回避2对其他N多怪物也很有效，火耐性对火属性攻击敌人也很好用。弱点是水、雷、冰的耐性有些低，对这几个属性攻击的敌人时要小心。（使用耐震+5护石）



猫技能介绍及习得条件

技能名	所占记忆格数	效果	消費点数	习得等级和条件
鬼人笛の術	●●	攻击力上升的笛术	60	2
硬化笛の術	●●	防御力上升的笛术	60	2
解毒・消臭笛の術	●	解毒和除臭效果的笛术	30	2
回復笛の術	●●	回复体力的笛术	70	5
真・回復笛の術	●●●	大幅回复体力的笛术	120	亲密度4
属性攻击強化の術	●●	属性攻击的攻击力上升	50	10
状態異常攻击【毒】	●●●	近接和回力标攻击附加毒属性	80	狩猎毒狗龙或毒怪龙
状態異常攻击【麻痺】	●●●●	近接和回力标攻击附加麻痹属性	80	狩猎赤甲龙
状態異常攻击【睡眠】	●●●	近接和回力标攻击附加睡眠属性	80	狩猎眠狗龙
状態異常攻击強化の術	●●	状态异常攻击效果上升	120	10
泥・雪だるま早割りの術	●	快速解除泥和雪人状态(1秒钟)	30	5
毒無効の術	●	不会中毒	30	2
風圧無効の術	●●	不受绝大部分怪物的风压影响	100	10
防音の術	●●	不受怪物咆哮的影响	120	10
防音・風圧無効の術	●●●	以上两术的合体	140	15
攻击力強化術【小】	●	攻击力少许上升(+5)	30	2
攻击力強化術【大】	●●	攻击力大幅上升(+20)	90	狩猎雷狼龙或轰龙
防御力強化術【小】	●	防御力少许上升(+10)	30	2
防御力強化術【大】	●●	防御力大幅上升(+30)	90	狩猎雷狼龙或轰龙
体力強化術【小】	●	体力上限少许上升	30	5
体力強化術【大】	●●	体力上限大幅上升。	90	狩猎雷狼龙或轰龙
ガード確率強化【小】	●	防御率少许上升	30	5
ガード確率強化【大】	●●	防御率大幅上升。	90	10
会心攻击強化の術	●	会心率上升10%	50	5
ぶんどり強化の術	●●	偷取怪物素材概率上升	100	亲密度4
シビレ罠の術	●●●	偶尔设置麻痹陷阱	160	亲密度4
マタタビ爆弾の術	●	投掷爆弹偶尔会变成木天廖爆弹	30	2
大タル爆弾の術	●●	偶尔会抱着大桶爆弹进行突击	140	狩猎爆锤龙或雄火龙
爆弾強化の術	●●●	爆弹攻击威力上升	150	狩猎爆锤龙或雄火龙
爆弾ダメージ軽減の術	●	自身受爆弹伤害减轻	90	5
ビッグブーメランの術	●●	回力标巨大化、威力上升	100	狩猎迅龙或冰牙龙
貫通ブーメランの術	●	回力标能够贯通怪物	80	狩猎迅龙或冰牙龙
大砲・バリスタ強化術	●	峰山龙战随行猫发射的各种大炮和子弹攻击力上升	60	狩猎爆锤龙或雄火龙
起き上がりこぼし術	●●	在地面上受到攻击能够迅速起身	100	狩猎迅龙或冰牙龙
七転び八起きの術	●●●	每次力尽回复之后攻击力上升, 最大8回(+80)	120	15
背水の陣の術	●●	攻击力和防御力大幅上升(+30) / 一旦力尽该任务内不会复活	150	15
耐性強化【火】	●	火耐性上升	15	3
耐性強化【水】	●	水耐性上升	15	3
耐性強化【雷】	●	雷耐性上升	15	5
耐性強化【氷】	●	氷耐性上升	15	5
耐性強化【龍】	●	龍耐性上升	30	10
全耐性強化の術	●	全耐性少许上升	30	10
千里眼の術	●●	任务开始后每隔一定时间发动千里眼效果	70	亲密度4
高速採取の術	●	采取速度上升	50	5
高速回復の術	●●	力尽后回复速度上升	130	15
採取封印の術	●	不进行采取行动	30	10
サボりなしの術	●	不进行偷懒行动	60	亲密度4
サボり中・回復の術	●	偷懒行动中回复体力	60	亲密度4
オトモ同士の山彦笛術	●	另一只猫吹笛的时候会随机吹一次笛子	100	15
オトモ同士の罠連携術	●	另一只猫设置陷阱的时候会在上面设置大桶爆弹	60	亲密度4
オトモ同士の注意術	●	另一只猫偷懒的时候会将其打醒	20	2
オトモ同士のきずな術	●●	另一只猫力尽的时候攻击力和防御力上升(+30) / 直到对方复活	80	10





猫的随机术表

术名	发动技能
ネコのワクワク術①	ネコの胆力
	ネコの拳闘術
ネコのワクワク術②	ネコの道具倹約術
	ネコの解体の鉄人
	ネコの運搬の超人
	ネコの起上り術【小】
	ネコの暴れ撃ち
	ネコの着地術
	ネコの火渡り術
	ネコの不眠術
	ネコの尻もち着かず
ネコのワクワク術③	ネコの火薬術
	ネコの医療術
	ネコの起上り術【大】
	ネコの舞踏術
	ネコのこやし王達人
	ネコの砲撃術
	ネコのかかってこい
ネコのワクワク術④	ネコの体術
	ネコの特殊攻击術
	ネコの射撃術
	ネコの火事場力
	ネコの弱いの来い！
	ネコの換算術
	ネコのKO術
	ネコの研磨術
	ネコのド根性
	ネコの受け身術

全勋章获得方法

勋章名	取得条件
村長の飾り紐	村長任务★1,2全部通过
村長のかんざし	村長任务★3,4全部通过
村長の帯留め	村長任务★5全部通过
村長の打掛	村長任务★6全部通过
碧玉の印籠	狩猎雷狼龙
風雲の羽衣	讨伐岚龙
キングクラウン	最大记录全金冠
ミニチュアクラウン	最小记录全金冠
銅のアイルーダルマ	集会浴场任务★1,2全部通过
銀のアイルーダルマ	集会浴场任务★3～5全部通过
金のアイルーダルマ	集会浴场任务★6～8全部通过
達人ノ極意書	1种类武器使用回数超过500

勋章名	取得条件
生態研究報告書	能捕获的怪物全种类種捕获
狩人のあゆみ	所有区域完成任务次数超过20次
ユクモカカシ	完成农场全部设施
モンニャン隊の旗	派遣狩猎猫战队完成大量最高等级任务
番台さんの扇子	番台任务全部通过
竜職人のトンカチ	收集一定数量最终阶段武器、防具
オトモ武具屋の兜	收集一定数量狩猎猫高级武器、防具
ドスマタタビ	将一只猫的技能全部解放
旦那さんへの手紙	5匹随行猫亲密度达到最大
三界制覇の数珠	讨伐霸龙、崩龙和煌黑龙
天地狩猟ノ覇紋	村長・番台・集会浴场・训练场任务全部通过
2ndG狩りの証	继承MHP2G存档

全温泉饮料任务出现方法列表

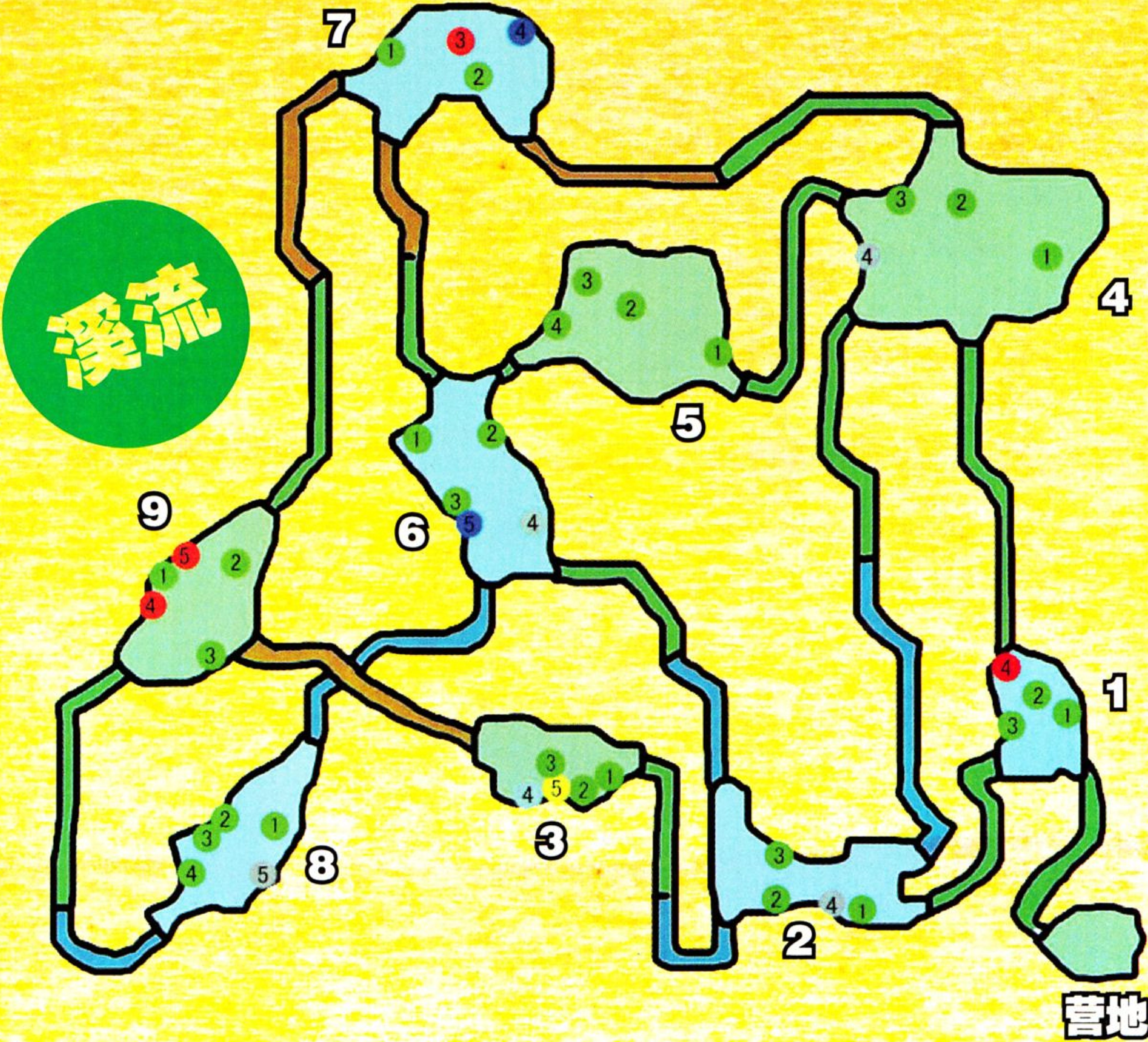
每次完成村长紧急任务都会增加新的温泉任务，最后的峰山龙任务完成后，集齐七个任务可以召唤出最强的温泉体力耐力全加到150。而饮料任务如下表，其中绿色的任务名为随即出现的任务。需要注意的是收集全部含“解体术【小】”粉色×2、“幸运”粉色×2、“防御术【小】”蓝色×4、“攻击术【小】”红色×4的任务可以使技能进化，“解体术【小】”×2进化成“解体术【大】”，“幸运”×2进化成“激运”，“防御术【小】”×3进化成“防御术【中】”，“防御术【小】”×4进化成“防御术【大】”，“攻击术【小】”×3进化成“攻击术【中】”，“攻击术【小】”×4 进化成“攻击术【大】”。偶尔会喝道“中奖”，可以下一次免费喝一次温泉饮料。

颜色	饮料名	任务名	任务出现条件	发动能力
粉	ミラクルミルク	剛槌と迅雷の旋風	完成60个不同村長任务	ネコの解体術【小】 / ネコのワクワク術① / ネコのワクワク術② / ネコの調合術【大】 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの弱いの来い！ / ネコの換算術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコのすり抜け術 / ネコのオトモ指導術
粉	ミラクルマキアート	最強と最恐!	HR6以上 讨伐3次乱入怪物	ネコの解体術【小】 / ネコのワクワク術① / ネコのワクワク術③ / ネコの手配上手
粉	ラッキーヨーグルト	鳥竜種の檻の中で	完成30个不同村長任务	招きネコの幸運 / ネコのワクワク術① / ネコのワクワク術③ / ネコの調合術【大】 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの弱いの来い！ / ネコの換算術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコのすり抜け術 / ネコのオトモ指導術
粉	ラッキーラッシー	飛竜、走る走る！	HR6以上 完成3次大连续狩猎任务	招きネコの幸運 / ネコのワクワク術② / ネコのワクワク術③ / ネコの体術
黄	セレブリティー	黄金魚を釣り上げろ	任务中合计钓鱼15只以上	招きネコの金運 / ネコのワクワク術① / ネコのワクワク術② / ネコの体術 / ネコの医療術 /ネコの運搬の鉄人 / ネコの秘境探索術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの蹴脚術 / ネコのおまけ術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコの千里眼の術 / ネコのド根性 / ネコの短期催眠術
绿	ハコビール	タケノコ狩りに出かけよう！	1次任务中获得1000点以上农场点数	ネコの運搬の超人 / ネコの逃走術 / ネコの着地術 / ネコのワクワク術③
绿	採酒	新作の卵？	调和20种以上道具	ネコの道具倹約術 / ネコの採取術 / ネコのツタ登りの超人 / ネコのワクワク術③
红	ボコボコーラ	毒霧をくぐり抜けろ！	讨伐15头小毒狗	攻击アップ【小】 / ネコの特殊攻击術 / ネコの吹奏術 / ネコのはじかれ上手 / ネコのカリスマ / ネコの逃走術 / ネコの投擲術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの起上り術【小】 / ネコの蹴脚術 / ネコのツタ登りの鉄人 / ネコの舞踏術 / ネコのゴリ押し術 / ネコのKO術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコのこやし玉の達人 / ネコの砲撃術 / ネコの研磨術 / ネコのド根性 / ネコのかかってこい / ネコの短期催眠術 / ネコの尻もち着かず / ネコのワクワク術②
红	ボコスカッシュ	毒に沈み、雪に凍える	水兽、毒怪龙、冰牙龙各狩猎3头以上	攻击アップ【小】 / ネコの特殊攻击術 / ネコの火事場力 / ネコのカリスマ / ネコの逃走術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの起上り術【小】 / ネコの蹴脚術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコの舞踏術 / ネコのゴリ押し術 / ネコのKO術 / ネコのすり抜け術 / ネコの研磨術 / ネコのかかってこい / ネコの短期催眠術 / ネコの受け身術 / ネコのワクワク術②
红	ライフルーツジュース	天舞う業火、地這う稲妻	土沙龙、雄火龙、雷狼龙各狩猎3头以上	攻击アップ【小】 / ネコの特殊攻击術 / ネコの防御術【大】 / ネコの防御術【小】 / ネコの調合術【大】 / ネコの射撃術 / ネコの火事場力 / ネコの医療術 / ネコのカリスマ / ネコの運搬の鉄人 / ネコの拳闘術 / ネコのツタ登りの鉄人 / ネコのおまけ術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコのこやし玉の達人 / ネコの千里眼の術 / ネコの短期催眠術 / ネコのワクワク術②
赤	スナイパンチ	亜種達の箱庭	狩猎过全部亚种怪物	攻击アップ【小】 / ネコの調合術【大】 / ネコの射撃術 / ネコのワクワク術②
蓝	堅米茶【雁木】	恐るべき雌達	制作3种防具	防御アップ【小】 / ネコの吹奏術 / ネコの調合術【大】 / ネコのはじかれ上手 / ネコの逃走術 / ネコの投擲術 / ネコの胆力 / ネコの弱いの来い！ / ネコの換算術 / ネコの起上り術【小】 / ネコのツタ登りの鉄人 / ネコの舞踏術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコの砲撃術 / ネコの研磨術 / ネコのド根性 / ネコのオトモ指導術 / ネコのワクワク術②
蓝	堅米茶【穴熊】	その水、猛毒につき	制作10个以上稀有度4的防具	防御アップ【小】 / ネコの特殊攻击術 / ネコの蹴脚術 / ネコのワクワク術②
蓝	硬茶【矢倉】	中庭の大猪	捕获15种以上的大型怪物	防御アップ【小】 / ネコの特殊攻击術 / ネコの防御術【大】 / ネコの調合術【大】 / ネコの射撃術 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの運搬の鉄人 / ネコの弱いの来い！ / ネコの換算術 / ネコのツタ登りの鉄人 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコのすり抜け術 / ネコの千里眼の術 / ネコのオトモ指導術 / ネコの短期催眠術 / ネコのワクワク術②
蓝	硬茶【千年】	雪だるまか氷像か	捕获全部亚种、稀少种怪物	防御アップ【小】 / ネコの拳闘術 / ネコのおまけ術 / ネコのワクワク術②
赤	灼熱しるこ	アオアシラへ挑め	完成青熊兽狩猎	火耐性強化 / ネコの体術 / ネコの調合術【大】 / ネコの医療術 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの運搬の鉄人 / ネコの弱いの来い！ / ネコの秘境探索術 / ネコの換算術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの蹴脚術 / ネコのおまけ術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコの千里眼の術 / ネコのド根性 / ネコのオトモ指導術 / ネコの短期催眠術 / ネコのワクワク術④
水色	渓流天然水	泥沼での狩猟	狩猎2头以上彩鸟	水耐性強化 / ネコの体術 / ネコの調合術【大】 / ネコの医療術 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの運搬の鉄人 / ネコの弱いの来い！ / ネコの換算術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの蹴脚術 / ネコのおまけ術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコの千里眼の術 / ネコのド根性 / ネコのオトモ指導術 / ネコの短期催眠術 / ネコのワクワク術④
黄	サンダー・サイダー	白兎獣と大猪	狩猎2头以上水兽	雷耐性強化 / ネコの体術 / ネコの調合術【大】 / ネコの医療術 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの運搬の鉄人 / ネコの弱いの来い！ / ネコの秘境探索術 / ネコの換算術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの蹴脚術 / ネコのおまけ術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコの千里眼の術 / ネコのド根性 / ネコのオトモ指導術 / ネコの短期催眠術 / ネコのワクワク術④
白	凍乳	黒き殺意の奔流	狩猎2头以上雄火龙	氷耐性強化 / ネコの体術 / ネコの調合術【大】 / ネコの医療術 / ネコの逃走術 / ネコの胆力 / ネコの運搬の鉄人 / ネコの弱いの来い！ / ネコの秘境探索術 / ネコの換算術 / ネコの起上り術【大】 / ネコの蹴脚術 / ネコのおまけ術 / ネコのマタタビ爆破術 / ネコの毛づくろい上手 / ネコのすり抜け術 / ネコの千里眼の術 / ネコのド根性 / ネコのオトモ指導術 / ネコの短期催眠術 / ネコのワクワク術④
紫	滅龍茶	連撃の炎戈竜	完成村長任务『大砂漠の宴！！』的峰山龙讨伐	龍耐性強化 / ネコの胆力 / ネコの運搬の鉄人 / ネコの秘境探索術 / ネコのワクワク術④
白	ユクモラムネ	-	12/10下载特典	防御アップ【小】 / ネコの防御術【小】 / ネコのワクワク術① / ネコのワクワク術②

初期刷钱和农场点数策略

和2G时一样农场种怪力种子即可保证初期吃穿无忧，粪的话可以用10z一只蚯蚓×10，或是特注烤肉器烤行商人处半价19z一条买的**はじけイワシ**烤鱼时生成的副产物良质的灰代替，烤鱼卖掉的话40z一个，同时可以用这个赚钱。而农场点数可以利用溪流白昼1区的丸鸟未被发现时攻击掉落物的特点，爆菊刷蛋。特别是温泉饮料发动换算术的时候事半功倍。同时任务中钓鱼累计15次后出现饮料任务8条黄金鱼，完成后出现饮料可以发动金运，做任务刷素材的同时刷钱一举两得。上位之后可以在冻土营地钓鱼点用土蜂幼仔和黄金团子钓锦鱼15条=8100P。

地图采集全攻略



区域1			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	カラの実*10 カラの実*5 ハリの実*8 カラの実*10 カラの実*5 ハリの実*4	カラの実*5 カラの実*10 ハリの実*4 ハリの実*8
②	採取	石ころ / 石ころ*2 砥石	石ころ / 石ころ*2 砥石
③	採取	薬草	薬草
④	捕虫	にが虫 / 不死虫 光蟲 / ロイヤルカブト	にが虫 / 不死虫 / 光蟲 ロイヤルカブト ゴッドカブト

区域2			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	棒状の骨 なぞの骨	棒状の骨 なぞの骨
②	採取	モンスターのフン モンスターのフン*2 ウチケシの実	モンスターのフン モンスターのフン*2
③	採取	アオキノコ 特産キノコ ドスマツタケ	アオキノコ
④	採掘	石ころ / 砥石 / 鉄鉱石 花香石のかけら	石ころ / 砥石 / 鉄鉱石 マカライト鉱石 カブレライト鉱石 花香石のかけら

区域3			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	クモの巣 ツタの葉 釣りフィーバエ	クモの巣 虫の死骸
②	採取	特産タケノコ ツタの葉	特産タケノコ ツタの葉
③	採取	特産タケノコ ツタの葉	特産タケノコ
④	採掘	砥石 / 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 花香石のかけら	花香石のかけら 花香石の塊 マカライト鉱石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 光るお守り 上武具玉 / さびた塊
⑤	野猫的巢	找回被偷的东西	
⑥秘境	採掘	ドラグライト / 石/光るお守り カブレライト / 石/さびた塊	

区域4			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	ペイントの実 ハリの実*4 ハリの実*8 ハリの実*4	ペイントの実
②	採取	薬草 ツタの葉 ネンチャク草	薬草 ネンチャク草
③	採取	ユクモの木 虫の死骸	ユクモの堅木 ユクモの木 虫の死骸
④	採掘	鉄鉱石 / 砥石 大地の結晶 花香石のかけら	ドラグライト鉱石 石ころ 鉄鉱石 砥石 / 大地の結晶 花香石のかけら なぞのお守り*2 光るお守り

区域5			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 げどく草 ネムリ草	ネムリ草 げどく草
②	採取	ハチミツ ロイヤルハニー	ハチミツ ロイヤルハニー
③	採取	ハチミツ ロイヤルハニー	ハチミツ ロイヤルハニー
④	採取	ユクモの木 虫の死骸	ユクモの堅木 虫の死骸
⑤	採取	特産キノコ アオキノコ ドスマツタケ	特産キノコ アオキノコ マンドラゴラ 厳選キノコ

区域6			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	カラの実*5 カラの実*10 ツラヌキの実 ウチケシの実	カラの実*5 カラの実*10
③	採取	ネンチャク草 霜ふり草 マタタビ	ネンチャク草 霜ふり草 マタタビ
②	採取	釣りミミズ 石ころ	釣りミミズ
④	採掘	砥石 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 花香石のかけら	大地の結晶 マカライト鉱石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 花香石のかけら 花香石の塊 なぞのお守り*2
⑤	钓鱼	サシミウオ / ハリマグロ はじけイワシ / 小金魚 / 黄金魚	

区域8			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨 竜骨【小】	石ころ 砥石
②	採取	なぞの骨 棒状の骨 竜の卵	棒状の骨 なぞの頭骨
③	採取	石ころ 石ころ*2 砥石	なぞの骨
④	採取	モンスターのフン モンスターのフン*2 竜のフン 竜骨【小】	モンスターのフン*2 竜のフン
⑤	採掘	石ころ 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 花香石のかけら さびた塊	鉄鉱石 マカライト鉱石 カブレライト鉱石 大地の結晶 / さびた塊 光るお守り 花香石のかけら 花香石の塊

区域7			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	ウチケシの実 ツラヌキの実 はじけクルミ	ウチケシの実 ツラヌキの実 はじけクルミ
②	採取	ニトロダケ 毒テングダケ クタビレタケ ドスマツタケ 特産キノコ	ニトロダケ クタビレダケ 毒テングダケ
③	捕虫	にが虫 光蟲 雷光虫 釣りフィーバエ セッチャクロアリ	にが虫 光蟲 雷光虫 釣りフィーバエ セッチャクロアリ 王族カナブン ロイヤルカブト
④	钓鱼	キレアジ / ハリマグロ / はじけイワシ	

区域9			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	ハチミツ ロイヤルハニー	ハチミツ ロイヤルハニー
②	採取	ユクモの木 蟲の死骸	ユクモの堅木 ユクモの木 虫の死骸
③	採取	特産キノコ ニトロダケ クタビレタケ 毒テングダケ ドスマツタケ	ニトロダケ クタビレタケ 毒テングダケ 特産キノコ 厳選キノコ
④	捕虫	虫の死骸 光蟲 雷光虫 不死虫 ロイヤルカブト	虫の死骸 にが虫 光蟲 雷光虫 セッチャクロアリ 王族カナブン 釣りフィーバエ ロイヤルカブト
⑤	捕虫	にが虫 不死虫 セッチャクロアリ 釣りフィーバエ ロイヤルカブト	セッチャクロアリ 光蟲 雷光虫 ゴッドカブト 王族カナブン

区域9			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	サボテンの花 火炎草 ツタの葉	サボテンの花 火炎草 ツタの葉
②	採取	なぞの骨 竜骨【小】/ カラ骨 黄金骨 / 黄金骨	なぞの骨 竜骨【小】 カラ骨
③	採取	マタタビ / 薬草	薬草

区域10			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	石ころ 石ころ*2 砥石	石ころ 石ころ*2 砥石
②	採取	火薬草 ネムリ草 ツラヌキの実	火薬草 ネムリ草 ツラヌキの実
③	捕虫	イレグイモムシ 雷光虫 セッチャクロアリ にが虫 / 虫の死骸	雷光虫 王族カナブン ドスヘラクレス

区域11			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	なぞの骨 棒状の骨 竜骨【小】	なぞの骨 棒状の骨 竜骨【小】
②	採取	モンスターのフン モンスターのフン*2 竜のフン 竜骨【小】	モンスターのフン モンスターのフン*2 竜のフン 竜骨【小】
③	採掘	大地の結晶 竜骨結晶 氷結晶 黄金骨	鉄鉱石 / 氷結晶 なぞの塊 竜骨結晶 光るお守り
④	採掘	石ころ 大地の結晶 黄金骨 / 砥石 マカライト鉱石 武具玉	石ころ / 砥石 大地の結晶 カブレライト鉱石 なぞのお守り 武具玉

区域6			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	ニトロダケ 特産キノコ アオキノコ マンドラゴラ	特産キノコ アオキノコ マンドラゴラ ニトロダケ
②	採取	ペイントボール 携帯食料 投げナイフ	ペイントボール 携帯食料 投げナイフ
③	採掘	石ころ 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 氷結晶 竜骨結晶 武具玉	鉄鉱石 マカライト鉱石 氷結晶 竜骨結晶 黄金骨 武具玉 上武具玉
④	採掘	石ころ 鉄鉱石 氷結晶 竜骨結晶 マカライト鉱石	鉄鉱石 カブレライト鉱石 ドラグライト鉱石 光るお守り 竜骨結晶
⑤	野猫的巢		找回被偷的东西

区域7			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	特産キノコ ニトロダケ マヒダケ	熟成キノコ ニトロダケ
②	採取	釣りミミズ サボテンの花 薬草 マタタビ ツタの葉	ミミズ サボテンの花 薬草 ツタの葉
③	採取	草食竜の卵 なぞの骨 棒状の骨	草食竜の卵 なぞの骨 棒状の骨
④	钓鱼	はじけイワシ サシミウオ カクサンデメキン 黄金魚 キレアジ	カクサンデメキン 黄金魚 キレアジ

区域1			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	ペイントの実 カクサンの実 火薬草 ツタの葉 ウチケシの実	火薬草 カクサンの実
②	採取	砥石 石ころ	砥石 石ころ 石ころ*2
③	捕虫	不死虫 にが虫 雷光虫 虫の死骸 ロイヤルカブト	にが虫 不死虫 雷光虫 王族カナブン ロイヤルカブト

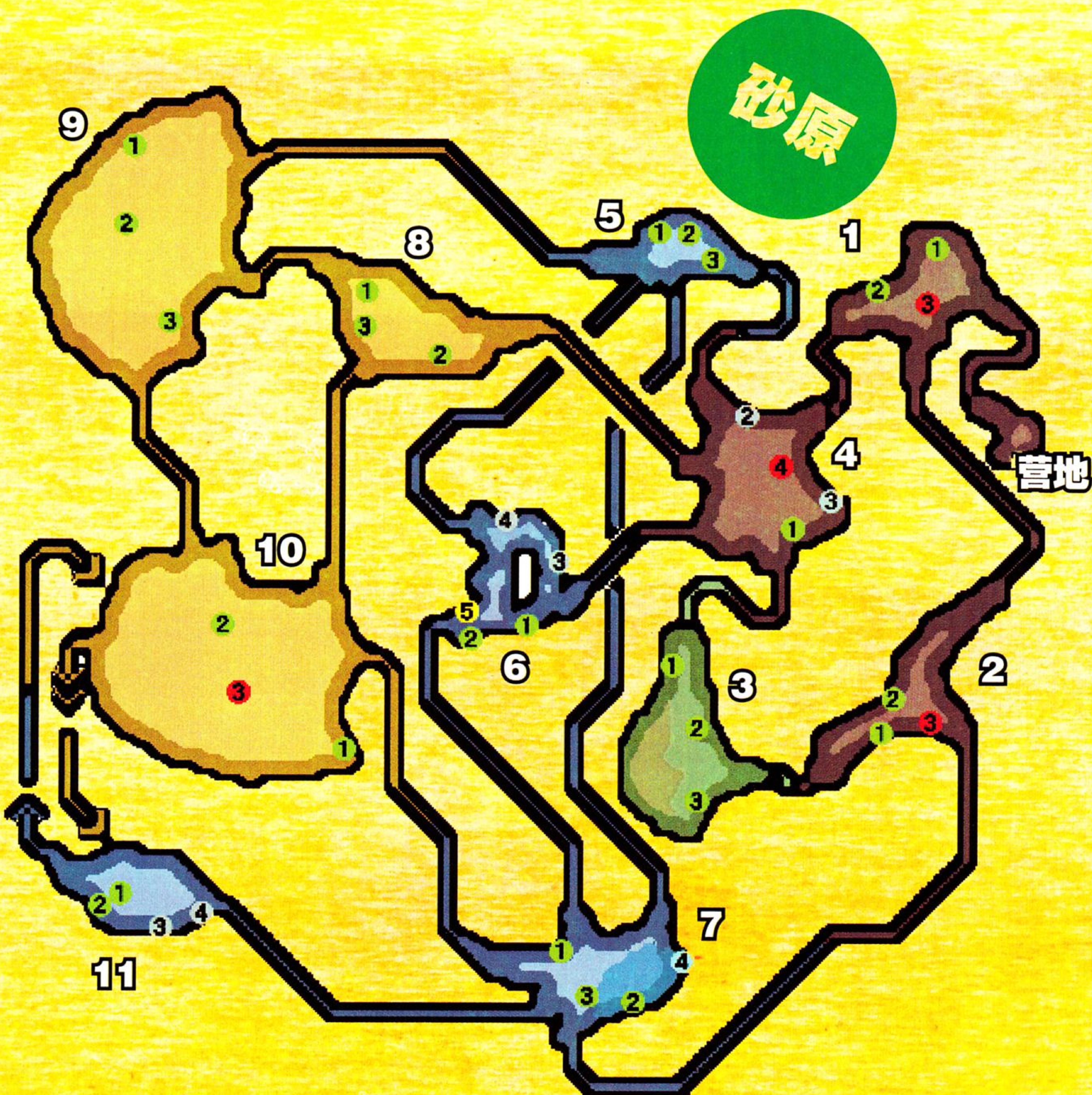
区域2			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	釣りミミズ 石ころ	釣りミミズ
②	採取	薬草 トウガラシ マタタビ	薬草 マタタビ
③	捕虫	セッチャクロアリ イレグイモムシ 雷光虫 虫の死骸 にが虫	にが虫 雷光虫 イレグイモムシ 王族カナブン ドスヘラクレス

区域3			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	霜ふり草 トウガラシ 薬草	薬草 霜ふり草
②	採取	ペイントの実 カクサンの実 ツラヌキの実	ペイントの実 カクサンの実 ツラヌキの実
③	採取	火薬草 ネムリ草 ツラヌキの実	火薬草 ネムリ草 ツラヌキの実

区域4			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 トウガラシ マタタビ	薬草 トウガラシ マタタビ
②	採掘	砥石 鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 竜骨結晶	砥石 竜骨結晶 カブレライト鉱石 なぞのお守り×2 黄金骨
③	採掘	マカライト鉱石 砥石 大地の結晶 石ころ	砥石 石ころ マカライト鉱石 カブレライト鉱石 なぞのお守り×2 黄金骨
④	捕虫	セッチャクロアリ 釣りフィーバエ にが虫 ロイヤルカブト	にが虫 王族カナブン ゴッドカブト 釣りフィーバエ ドスヘラクレス

区域5			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	竜骨【小】 黄金骨 カラ骨*5 なぞの骨 なぞの頭骨	竜骨【小】 黄金骨 カラ骨*5 なぞの骨 なぞの頭骨
②	採取	竜骨【小】 なぞの骨 棒状の骨	竜骨【小】 なぞの骨 棒状の骨
③	採取	モンスターのフン モンスターのフン*2 ウチケシの実	モンスターのフン*2 ウチケシの実 モンスターのフン

区域8			
位置	种别	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	サボテンの花 トウガラシ 赤の種	サボテンの花 トウガラシ 赤の種
②	採取	サボテンの花 トウガラシ	サボテンの花 トウガラシ
③	採取	竜骨【小】 棒状の骨	竜骨【小】 棒状の骨



营地			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	钓鱼	キレアジ サシミウオ はじけイワシ カクサンデメキン ハレツアロワナ バクレツアロワナ 小金魚	キレアジ サシミウオ カクサンデメキン ハレツアロワナ バクレツアロワナ 小金魚

区域1			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	げどく草 ネンチャク草 ツタの葉 / 緑の種	げどく草 ネンチャク草 ツタの葉 / 緑の種
②	採取	薬草 霜ふり草 / ネムリ草	薬草 霜ふり草 / ネムリ草
③	採取	アオキノコ / マヒダケ ドキドキノコ / 特産キノコ	アオキノコ / ドキドキノコ マヒダケ / 特産キノコ 厳選キノコ
④	採掘	鉄鉱石 / 大地の結晶 シーブライト鉱石 水光原珠 黄金石のかけら	鉄鉱石 / 大地の結晶 シーブライト鉱石 デプスライト鉱石 陽翔原珠 / 黄金石の塊 黄金石のかけら

区域2			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	マヒダケ ドキドキノコ 特産キノコ	マヒダケ ドキドキノコ 特産キノコ 厳選キノコ
②	採取	釣りミミズ 砥石 / 石ころ	釣りミミズ 砥石 / 石ころ
③	採取	忍耐の種 カラの実x5 カラの実x10 ハリの実x4 ハリの実x8	忍耐の種 カラの実x5 カラの実x10 ハリの実x4 ハリの実x8
④	採取	怪力の種 カラの実x10 カラの実x5 ハリの実x4 ハリの実x8	怪力の種 カラの実x10 カラの実x5 ハリの実x4 ハリの実x8
⑤	捕虫	不死虫 / 光蟲 雷光虫 / キラビートル ロイヤルカブト	不死虫 / 光蟲 雷光虫 / キラビートル 王族カナブン ロイヤルカブト ゴッドカブト

区域3			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	げどく草 / ネンチャク草 ツタの葉	げどく草 / ネンチャク草 ツタの葉
②	採取	虫の死骸 / クモの巣 釣りフィーバエ	虫の死骸 / クモの巣 釣りフィーバエ
③	採取	げどく草 ネンチャク草 / 緑の種	げどく草 ネンチャク草 / 緑の種
④	採掘	砥石 / 鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 シーブライト鉱石 黄金石のかけら	鉄鉱石 / マカライト鉱石 シーブライト鉱石 デプスライト鉱石 修羅原珠 / 黄金石の塊 黄金石のかけら

区域4			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 / 霜ふり草	薬草 / 霜ふり草
②	採取	ニトロダケ 毒テングダケ 特産キノコ	ニトロダケ 毒テングダケ 特産キノコ
③	採取	げどく草 ネンチャク草 ツタの葉	げどく草 ネンチャク草
④	捕虫	にが虫 不死虫 光蟲 釣りフィーバエ キラビートル ロイヤルカブト	光蟲 不死虫 キラビートル ドスヘラクレス 王族カナブン ロイヤルカブト ゴッドカブト
⑤	钓鱼	サシミウオ はじけイワシ カクサンデメキン ハレツアロワナ バクレツアロワナ 小金魚 / 黄金魚	サシミウオ カクサンデメキン バクレツアロワナ 小金魚 / 黄金魚 白金魚 / 古代魚

区域5			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 / ネムリ草 ネンチャク草	薬草 / ネムリ草 ネンチャク草
②	採取	釣りミミズ / 石ころ	釣りミミズ / 石ころ
③	採取	カラ骨x5 / 棒状の骨 なぞの骨	カラ骨x5 / 棒状の骨 なぞの骨
④	採掘	石ころ / 鉄鉱石 マカライト鉱石 ベアライト石 水光原珠	石ころ / 鉄鉱石 ベアライト石 カブレライト鉱石 水光原珠 / 修羅原珠 なぞのお守りx2
⑤	捕虫	虫の死骸 / にが虫 光蟲 / 雷光虫 ボンバッタ キラビートル ロイヤルカブト	虫の死骸 / にが虫 光蟲 / ボンバッタ キラビートル / 王族カナブン ロイヤルカブト ゴッドカブト

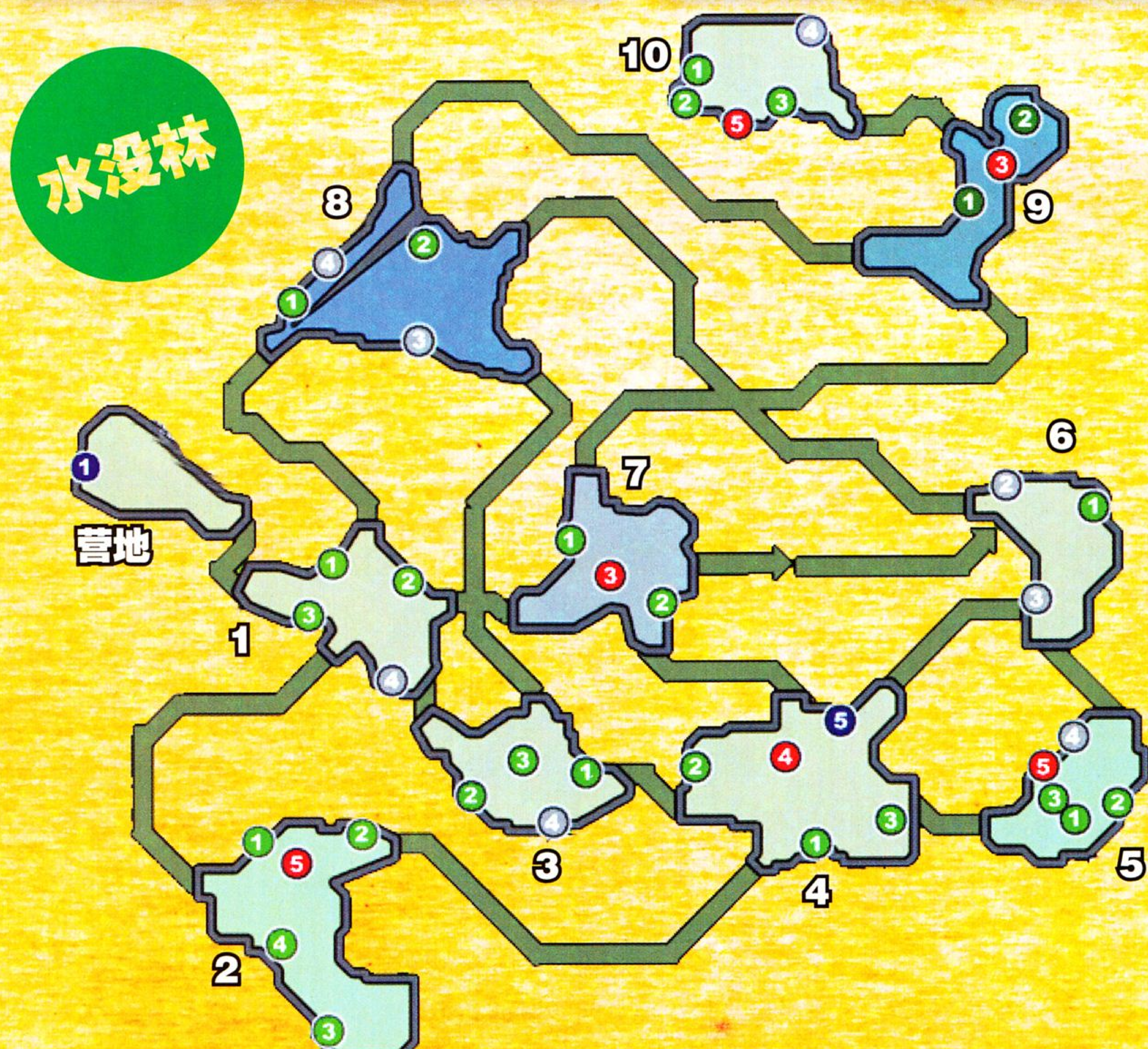
区域6			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	石ころ / 砥石	石ころ / 砥石
②	採掘	鉄鉱石 大地の結晶 シーブライト鉱石 水光原珠	大地の結晶 シーブライト鉱石 デプスライト鉱石 陽翔原珠 / 修羅原珠
③	採掘	鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 ベアライト石 黄金石のかけら 水光原珠	鉄鉱石 / 大地の結晶 ベアライト石 カブレライト鉱石 修羅原珠 なぞのお守りx2 黄金石のかけら 黄金石の塊
④	捕虫	雷光虫 / 王族カナブン	
⑤	採掘	デプスライト鉱石 / 堅武具玉 さびた塊 / 黄金石の塊	

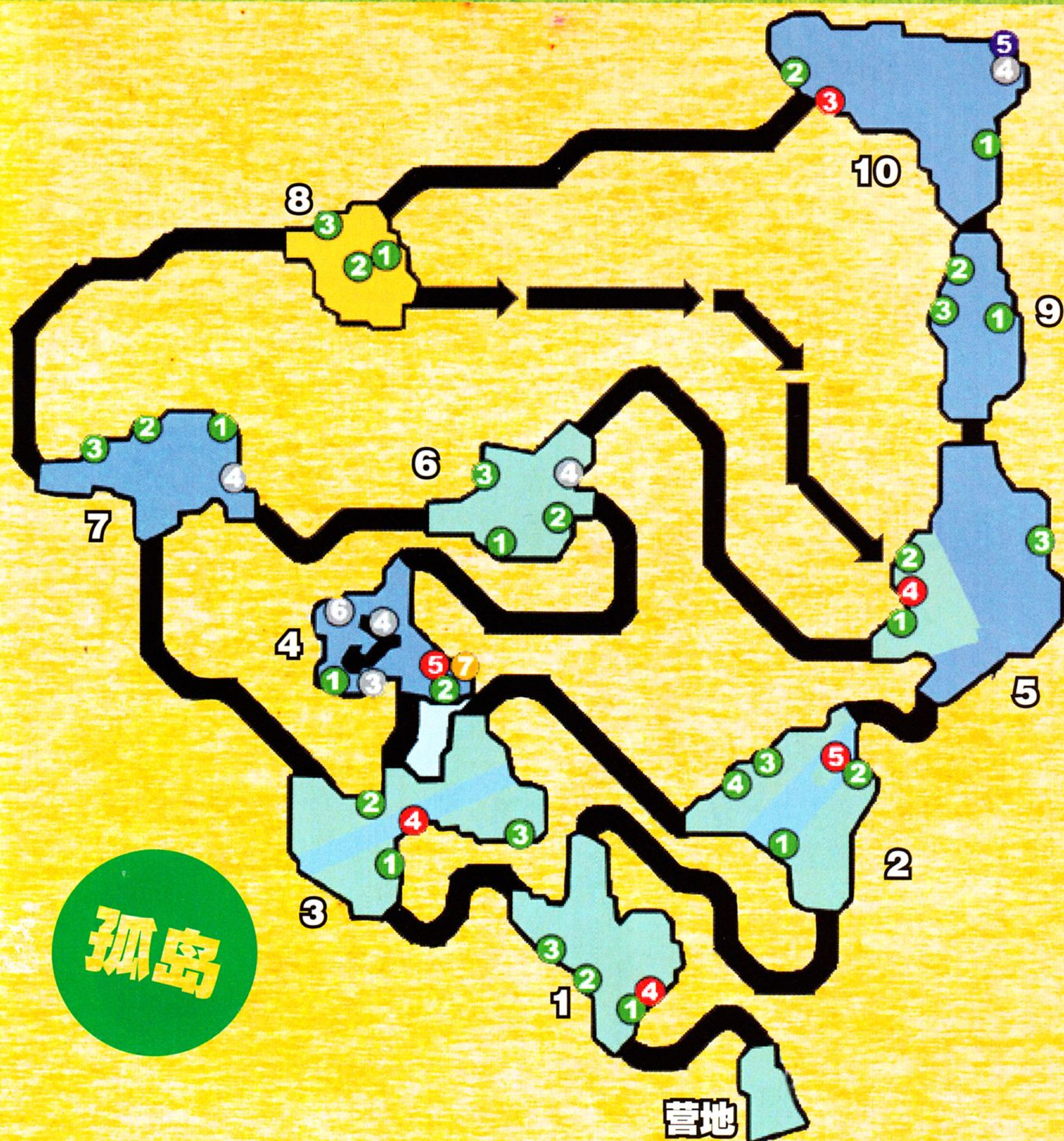
区域7			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	虫の死骸 / ハチミツ ツチハチノコ	虫の死骸 / ハチミツ ツチハチノコ
②	採取	怪力の種 / カクサンの実 忍耐の種 / はじけクルミ	怪力の種 / カクサンの実 忍耐の種 / はじけクルミ
③	捕虫	不死蟲 / 光蟲 雷光虫 / ボンバッタ キラビートル ロイヤルカブト	光蟲 / 雷光虫 ボンバッタ / ドスヘラクレス キラビートル / 王族カナブン ロイヤルカブト / ゴッドカブト
④	採取	ペイントの実 ハリの実x4 / ハリの実x8	ペイントの実 ハリの実x4 / ハリの実x8

区域8			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	アオキノコ / マヒダケ 毒テングダケ / 特産キノコ	アオキノコ / マヒダケ 毒テングダケ / 厳選キノコ
②	採取	なぞの骨 / 棒状の骨 竜の卵	なぞの骨 / 棒状の骨 竜の卵
③	採掘	鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 ベアライト石	マカライト鉱石 ベアライト鉱石 カブレライト鉱石 大地の結晶 光るお守り / 修羅原珠
④	採掘	鉄鉱石 マカライト鉱石 ベアライト石 黄金石のかけら	鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 ベアライト鉱石 水光原珠 なぞのお守りx2 黄金石のかけら 黄金石の塊

区域9			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 / ペイントの実 はじけクルミ	薬草 / ペイントの実 はじけクルミ
②	採取	アオキノコ / ニトロダケ 毒テングダケ	アオキノコ / ニトロダケ 毒テングダケ / 厳選キノコ
③	捕虫	虫の死骸 / 不死虫 雷光虫 / 釣りフィーバエ キラビートル	虫の死骸 / 不死虫 雷光虫 / キラビートル ドスヘラクレス / 王族カナブン

区域10			
位置	种別	村長 / 集会下位	集会上位
①	採取	棒状の骨 / なぞの骨 なぞの頭骨 / 竜骨【小】	棒状の骨 / なぞの骨 なぞの頭骨 / 竜骨【小】
②	採取	カラ骨x5 / 棒状の骨 なぞの骨 / 竜の卵	カラ骨x5 / 棒状の骨 なぞの骨 / 竜の卵
③	採取	モンスターのフン モンスターのフンx2 竜のフン / 竜骨【小】	モンスターのフン モンスターのフンx2 竜のフン / 竜骨【小】
④	採掘	砥石 / 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 ベアライト石 黄金石のかけら	大地の結晶 ベアライト石 カブレライト鉱石 修羅原珠 / 光るお守り さびた塊 / 黄金石の塊
⑤	捕虫	虫の死骸 / にが虫 光蟲 / ボンバッタ ロイヤルカブト キラビートル	にが虫 / 光蟲 ボンバッタ / 王族カナブン ロイヤルカブト ゴッドカブト





区域1			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 / マタタビ 虫の死骸	薬草 怪力の種
②	採取	薬草 / ツタの葉 ネンチャク草 クモの巣	薬草 ネンチャク草 クモの巣
③	採取	砥石	砥石
④	捕虫	不死虫 / にが虫 雷光虫 / 光蟲	光蟲 / 不死虫 にが虫 / 王族カナブン 雷光虫

区域2			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	げどく草 / ペイントの実 ネンチャク草 / ツタの葉	ツタの葉 ペイントの実
②	採取	薬草 / ツタの葉 ネンチャク草 / 怪力の種	薬草 ツタの葉
③	採取	アオキノコ クタビレタケ 特産キノコ ドキドキノコ	アオキノコ クタビレタケ 特産キノコ 厳選キノコ
④	採取	ハチミツ / ツチハチノコ	ハチミツ
⑤	捕虫	不死虫 / にが虫 雷光虫 / 光蟲 銀色コオロギ	光蟲 / 雷光虫 ボンバッタ / ドスヘラクレス 金色コオロギ

区域3			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	アオキノコ ドキドキノコ 特産キノコ / マンドラゴラ	アオキノコ ドキドキノコ マンドラゴラ
②	採取	アオキノコ / クタビレダケ 特産キノコ	アオキノコ / クタビレタケ 特産キノコ
③	採取	ハチミツ / 虫の死骸 ツチハチノコ	ハチミツ ツチハチノコ
④	捕虫	ボンバッタ / 不死虫 にが虫 / 光蟲 銀色コオロギ / 虫の死骸	ボンバッタ / 不死虫 虫の死骸 王族カナブン

区域4			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	アオキノコ クタビレタケ 特産キノコ	アオキノコ クタビレタケ 特産キノコ 厳選キノコ
②	採取	小タル / 大タル	小タル / 大タル
③	採掘	鉄鉱石 大地の結晶 水光原珠	鉄鉱石 / 大地の結晶 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 陽翔原珠 / 修羅原珠
④	採掘	大地の結晶 鉄鉱石 マカライト鉱石 黄金石のかけら	マカライト鉱石 鉄鉱石 大地の結晶 修羅原珠 黄金石のかけら 黄金石の塊 / 光るお守り
⑤	捕虫	不死虫 にが虫 セッチャクロアリ ボンバッタ	にが虫 王族カナブン ドスヘラクレス 金色コオロギ
6)	採掘	砥石 / 鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 黄金石のかけら	鉄鉱石 マカライト鉱石 カブレライト鉱石 上武具玉 / 堅武具玉 光るお守り / さびた塊
⑦	野猫的巣	找回被偷的东西	

区域5			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨 竜骨【小】	なぞの骨 竜骨【小】
②	採取	クモの巣 釣りフィーバエ	クモの巣 虫の死骸
③	採取	カラの実*5 カラの実*10 ハリの実*4 ハリの実*8	ウチケシの実 カラの実 カラの実*10
④	捕虫	不死虫 光蟲 にが虫	セッチャクロアリ 不死虫 雷光虫 銀色コオロギ 金色コオロギ

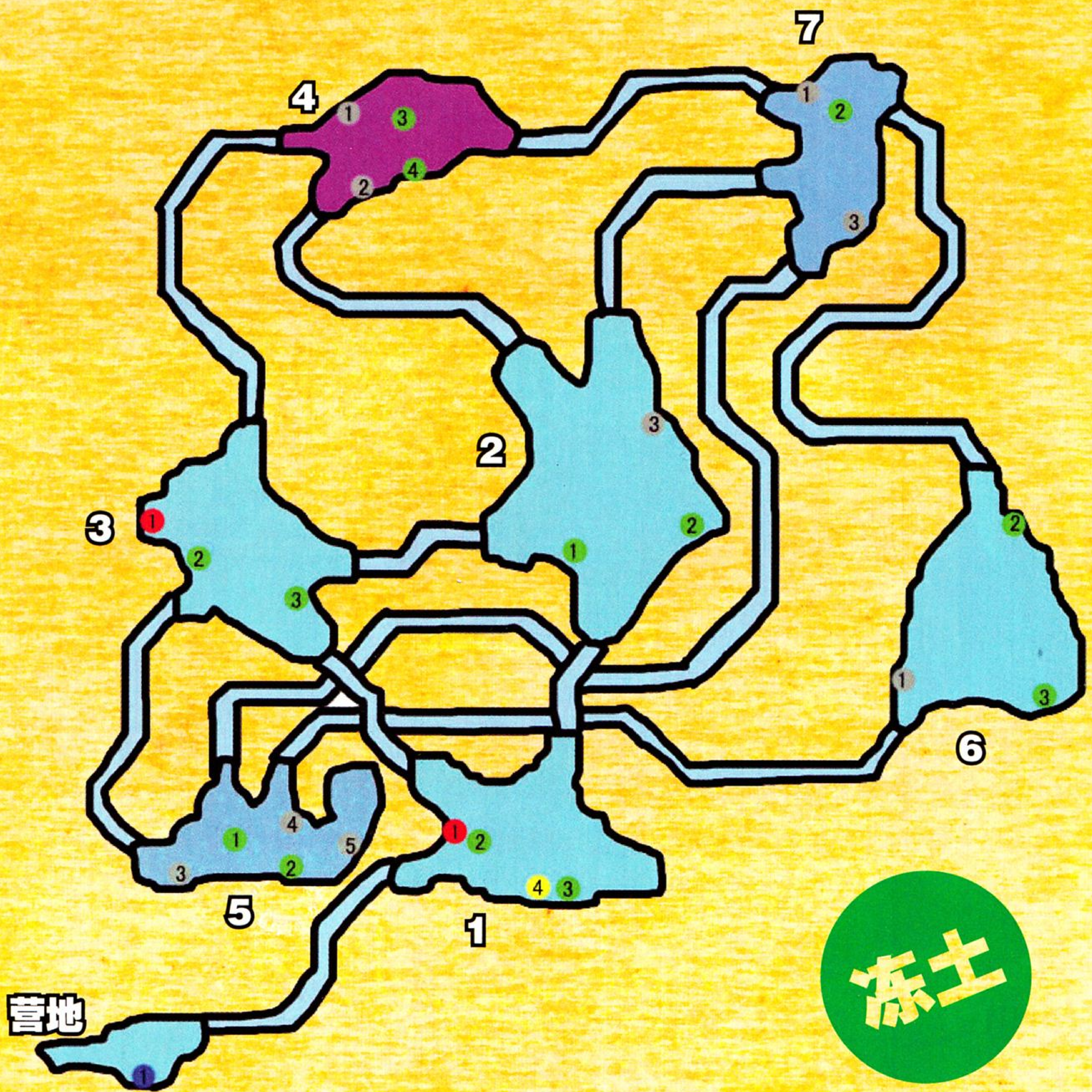
区域6			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	なぞの骨 棒状の骨	なぞの骨 なぞの頭骨 棒状の骨
②	採取	カラ骨【小】×5 棒状の骨	棒状の骨
③	採取	アオキノコ 特産キノコ / クタビレタケ	アオキノコ 特産キノコ
④	採掘	石ころ 砥石 鉄鉱石 マカライト鉱石 水光原珠	砥石 鉄鉱石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 黄金石のかけら なぞのお守り×2

区域7			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 マタタビ	薬草 虫の死骸 / マタタビ
②	採取	砥石 / 石ころ 虫の死骸	砥石 石ころ
③	採取	アオキノコ クタビレダケ 特産キノコ	アオキノコ クタビレタケ
④	採掘	石ころ 鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 黄金石のかけら	石ころ 鉄鉱石 マカライト鉱石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 上武具玉 修羅原珠 黄金石の塊

区域8			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	棒状の骨 なぞの骨	棒状の骨
②	採取	棒状の骨 カラ骨*5	棒状の骨 竜の卵
③	採取	モンスターのフン モンスターのフン*2 竜のフン	モンスターのフン モンスターのフン*2 竜のフン

区域9			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	ツタの葉 ネンチャク草 げどく草	ツタの葉
②	採取	ウチケシの実 カラの実 カラの実*5 カラの実*10 釣りフィーバエ	ウチケシの実 カラの実*10 ハリの実*4 ハリの実*8
③	採取	カラの実 カラの実*5	ウチケシの実 カラの実*10

区域10			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	釣りミミズ 石ころ	釣りミミズ 石ころ
②	採取	棒状の骨 なぞの骨 竜の卵	棒状の骨 なぞの骨 竜の卵
③	捕虫	光蟲 雷光虫 王族カナブン 銀色コオロギ 釣りフィーバエ	釣りフィーバエ 光蟲 雷光虫 王族カナブン 銀色コオロギ
④	採掘	砥石 マカライト鉱石 大地の結晶 鉄鉱石 武具玉 水光原珠 黄金石のかけら	鉄鉱石 マカライト鉱石 水光原珠 修羅原珠 堅武具玉 黄金石の塊 なぞのお守り×2
⑤	釣魚	キレアジ ハリマグロ サシミウオ 黄金魚	サシミウオ / キレアジ 小金魚 / はじけイワシ ハリマグロ 古代魚 / 白金魚 黄金魚



营地			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	钓鱼	キレアジ ハリマグロ 眠魚 ハレツアロワナ 小金魚 錦魚	キレアジ ハリマグロ 眠魚 ハレツアロワナ 小金魚 錦魚

区域1			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	捕虫	虫の死骸 / にが虫 不死虫 雷光虫 イレグイモムシ セッチャクロアリ キラビートル ロイヤルカブト	にが虫 / 不死虫 雷光虫 イレグイモムシ キラビートル 王族カナブン マレコガネ ロイヤルカブト ゴットカブト
②	採取	ペイントの実 カクサンの実 怪力の種 / 忍耐の種	ペイントの実 カクサンの実 怪力の種 / 忍耐の種
③	採取	ハチミツ 虫の死骸 ツチハチノコ	ハチミツ 虫の死骸 ツチハチノコ
④	野猫的巢		找回被偷的东西

区域2			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	薬草 ネムリ草 霜ふり草 オーロラ草	薬草 ネムリ草 霜ふり草 オーロラ草
②	採取	カラの実x5 カラの実x10 ペイントの実	カラの実x5 カラの実x10 ペイントの実
③	採掘	鉄鉱石 マカライト鉱石 ベアライト石 氷結晶 なぞのお守り 陽翔原珠	鉄鉱石 ベアライト石 ユニオン鉱石 氷結晶 なぞのお守りx2 光るお守りx2 陽翔原珠 / 修羅原珠

区域3			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	捕虫	虫の死骸 不死虫 光蟲 雷光虫 イレグイモムシ キラビートル ロイヤルカブト	虫の死骸 光蟲 / 雷光虫 イレグイモムシ キラビートル ドスヘラクレス マレコガネ ロイヤルカブト ゴットカブト
②	採取	砥石 石ころ 氷結晶	砥石 石ころ 氷結晶
③	採取	薬草 ネムリ草 霜ふり草 オーロラ草	薬草 ネムリ草 霜ふり草 オーロラ草

区域4			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採掘	大地の結晶 アイシスメタル ライトクリスタル 氷結晶 血石 黄金骨	氷結晶 アイシスメタル グラシスメタル ライトクリスタル 上武具玉 堅武具玉 血石 / 深血石 / 黄金骨
②	採掘	石ころ 大地の結晶 マカライト鉱石 アイシスメタル 氷結晶 陽翔原珠 血石	石ころ アイシスメタル グラシスメタル 氷結晶 陽翔原珠 瑠璃原珠 血石 / 深血石
③	採取	棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨 竜骨【小】 竜骨【中】 黄金骨	棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨 竜骨【中】 いにしえの龍骨 黄金骨
④	採取	アオキノコ クタビレダケ マンドラゴラ	アオキノコ クタビレダケ マンドラゴラ

区域5			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採取	カラ骨x5 棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨 黄金骨	カラ骨x5 棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨 いにしえの龍骨 黄金骨
②	採取	アオキノコ / クタビレダケ マンドラゴラ	アオキノコ / クタビレタケ マンドラゴラ
③	採掘	大地の結晶 マカライト鉱石 ライトクリスタル 陽翔原珠 なぞのお守り 血石	大地の結晶 ライトクリスタル アイシスメタル グラシスメタル ユニオン鉱石 氷結晶 / 修羅原珠 瑠璃原珠 光るお守りx2 血石 / 深血石
④	採掘	鉄鉱石 大地の結晶 アイシスメタル ライトクリスタル さびた塊 血石 / 黄金骨	大地の結晶 アイシスメタル グラシスメタル ライトクリスタル さびた塊 / 血石 深血石 / 黄金骨
⑤	採掘	石ころ / 大地の結晶 アイシスメタル 武具玉 血石	石ころ / アイシスメタル グラシスメタル 上武具玉 / 堅武具玉 血石 / 深血石

区域6			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採掘	砥石 / 鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 ライトクリスタル 灰水晶の原石 なぞのお守り	砥石 ライトクリスタル ユニオン鉱石 氷結晶 陽翔原珠 修羅原珠 なぞのお守りx2 灰水晶の原石
②	採取	砥石 / 石ころ / 氷結晶	砥石 / 石ころ / 氷結晶
③	採取	薬草 / 霜ふり草 ネムリ草 / オーロラ草	薬草 / 霜ふり草 ネムリ草 / オーロラ草

区域7			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
①	採掘	石ころ / 鉄鉱石 大地の結晶 ライトクリスタル 武具玉 なぞのお守り さびた塊	鉄鉱石 / 大地の結晶 ライトクリスタル ユニオン鉱石 武具玉 / 堅武具玉 なぞのお守りx2 光るお守りx2 / さびた塊
②	採取	カラ骨x5 棒状の骨	カラ骨x5 / 棒状の骨 なぞの頭骨 / いにしえの龍骨
③	採掘	大地の結晶 / ライトクリスタル 陽翔原珠 / 武具玉 / 血石	大地の結晶 / ライトクリスタル 修羅原珠 / 瑠璃原珠 上武具玉 / 血石 / 深血石

区域8 (隐藏区域)			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
	採取	―	砥石 / 石ころ / 氷結晶
	採取	―	薬草 / 霜ふり草 ネムリ草 / オーロラ草
	捕虫	―	虫の死骸 / 光蟲 雷光虫 / イレグイモムシ キラビートル / ドスヘラクレス マレコガネ / ロイヤルカブト ゴットカブト

区域9 (隐藏区域)			
位置	种别	村 / 集会下位	集会上位
	採取	―	カラ骨x5 / 棒状の骨 なぞの骨 / 黄金骨 いにしえの龍骨
	捕虫	―	にが虫 / 不死虫 雷光虫 / イレグイモムシ キラビートル 王族カナブンマレコガネ ロイヤルカブト / ゴットカブト
	採掘	―	石ころ / 大地の結晶 マカライト鉱石 アイシスメタル グラシスメタル ライトクリスタル 氷結晶 / 陽翔原珠 光るお守り×2 血石 / 深血石

区域9

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採掘	砥石／鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 ベアライト石／紅蓮石 ドラグライト鉱石 燃石炭 さびた塊 なぞのお守り	鉄鉱石／大地の結晶 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 ユニオン鉱石 紅蓮石 燃石炭 光るお守りx2 太古の塊
②	採掘	大地の結晶 ドラグライト鉱石 燃石炭 武具玉 上武具玉 陽翔原珠	大地の結晶 カブレライト鉱石 ユニオン鉱石 獄炎石／燃石炭 強燃石炭 光るお守りx2 古びたお守りx2 重武具玉／太古の塊
③	採掘	砥石／鉄鉱石 マカライト鉱石 ベアライト石 ドラグライト鉱石 紅蓮石／燃石炭 なぞのお守り さびた塊	大地の結晶／砥石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 ユニオン鉱石／紅蓮石 獄炎石／燃石炭 光るお守りx2 古びたお守りx2

区域10

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採掘	鉄鉱石 マカライト鉱石 ドラグライト鉱石 上武具玉 紅蓮石 なぞのお守り さびた塊	砥石 ドラグライト鉱石 堅武具玉 重武具玉 修羅原珠 なぞのお守りx2 光るお守りx2 太古の塊
②	採掘	武具玉 上武具玉 燃石炭 水光原珠 陽翔原珠 なぞのお守り	獄炎石 燃石炭 強燃石炭 光るお守りx2 古びたお守り 堅武具玉 陽翔原珠
③	採取	石ころ 大地の結晶 火薬岩	石ころ 大地の結晶 火薬岩





区域6

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採取	火薬草 ネンチャク草 カクサンの実 火山椒の実	火薬草 ネンチャク草 カクサンの実 火山椒の実
②	採取	砥石／石ころ 石ころx2	砥石／石ころ 石ころx2
③	採取	砥石／石ころ 石ころx2	砥石／石ころ 石ころx2

区域7

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採取	薬草／火薬草 げどく草 ネンチャク草	薬草／火薬草 げどく草 ネンチャク草
②	採掘	鉄鉱石 マカライト鉱石 ベアライト石 ドラグライト鉱石 なぞのお守り 武具玉／燃石炭 陽翔原珠	鉄鉱石 ドラグライト鉱石 燃石炭／強燃石炭 修羅原珠／堅武具玉 重武具玉／光るお守りx2 古びたお守り
③	採取	薬草 火薬草 トウガラシ	薬草 火薬草 トウガラシ

区域8

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採取	カラ骨x5 棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨	カラ骨x5 棒状の骨 なぞの骨 なぞの頭骨
②	採取	怪力の種 忍耐の種 はじけクルミ 龍殺しの実	怪力の種 忍耐の種 はじけクルミ 龍殺しの実
③	採掘	鉄鉱石 ベアライト石 ドラグライト鉱石 陽翔原珠 燃石炭 紅蓮石 なぞのお守り さびた塊	ベアライト石 ドラグライト鉱石 紅蓮石／獄炎石 燃石炭 強燃石炭 古びたお守り 修羅原珠 太古の塊

区域1

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採取	ハリの実x4／ハリの実x8 カクサンの実 火山椒の実／怪力の種	ハリの実x4／ハリの実x8 カクサンの実 火山椒の実／怪力の種
②	採取	ツタの葉／トウガラシ マンドラゴラ	ツタの葉／トウガラシ マンドラゴラ
③	採取	はじけクルミ カクサンの実 龍殺しの実 火山椒の実／忍耐の種	はじけクルミ カクサンの実 龍殺しの実 火山椒の実／忍耐の種
④	捕虫	不死虫／銀色コオロギ 雷光虫／キラビートル ドスヘラクレス 釣りフィーバエ／にが虫	にが虫／不死虫 雷光虫／キラビートル ドスヘラクレス 王族カナブン／マレコガネ 銀色コオロギ／金色コオロギ
⑤	野猫的巢	找回被偷的东西	

区域2

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	捕虫	キラビートル ボンバッタ ドスヘラクレス 雷光虫／光蟲 虫の死骸／銀色コオロギ	光蟲／雷光虫 キラビートル／ボンバッタ ドスヘラクレス 王族カナブン マレコガネ 銀色コオロギ 金色コオロギ
②	採取	薬草／火薬草／ウガラシ	薬草／ト火薬草
③	採取	砥石／石ころ	砥石／石ころ

区域3

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採取	カラ骨x5／棒状の骨 なぞの骨／なぞの頭骨	カラ骨x5／棒状の骨 なぞの骨／なぞの頭骨
②	採取	釣りミミズ／石ころ	釣りミミズ／石ころ
③	採掘	大地の結晶／燃石炭 陽翔原珠／砥石 ドラグライト鉱石 なぞのお守り	大地の結晶 ユニオン鉱石 強燃石炭／燃石炭 堅武具玉 ドラグライト鉱石 古びたお守り／石ころ 光るお守りx2 修羅原珠

区域4

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採取	ツタの葉／トウガラシ マンドラゴラ	ツタの葉／トウガラシ マンドラゴラ
②	採取	石ころ／石ころx2 砥石／鉄鉱石 マカライト鉱石 ドラグライト鉱石	石ころ／石ころx2 砥石／鉄鉱石 マカライト鉱石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石
③	採取	はじけクルミ カクサンの実 龍殺しの実 火山椒の実	はじけクルミ カクサンの実 龍殺しの実 火山椒の実
④	捕虫	不死虫 セッチャクロアリ ドスヘラクレス ボンバッタ 銀色コオロギ／光蟲	光蟲／不死虫 ボンバッタ ドスヘラクレス 王族カナブン マレコガネ 金色コオロギ
⑤	釣魚	サシミウオ／ハリマグロ カクサンデメキン バクレツアロワナ／錦魚 シンドイワシ	錦魚

区域5

位置	種別	村長／集会下位	集会上位
①	採掘	マカライト鉱石 大地の結晶 ベアライト石 ドラグライト鉱石 紅蓮石 上武具玉 なぞのお守り	マカライト鉱石 ドラグライト鉱石 カブレライト鉱石 ユニオン鉱石 古びたお守り 光るお守りx2 紅蓮石／獄炎石 堅武具玉
②	採掘	砥石／鉄鉱石 大地の結晶 マカライト鉱石 水光原珠／武具玉 燃石炭	鉄鉱石／マカライト鉱石 砥石／ユニオン鉱石 紅蓮石／獄炎石 古びたお守り 光るお守りx2 堅武具玉／重武具玉 修羅原珠／太古の塊 強燃石炭
③	採取	薬草／火薬草	薬草／火薬草

二ノ国 漆黒の魔導士

□文／宇多田

NINTENDO DS NDS	双重国度 漆黑的魔法士		2010年11月25日	
	角色扮演类	LEVEL 5	6800日元	日版
	卡带	1人	512M	全年龄

前言

《双重国度 漆黑的魔法士》是以“人与人之间的心灵交流”为主题的奇幻角色扮演游戏，故事叙述因为失去挚爱母亲而陷入悲伤的少年奥利巴（**オリバー**），偶然间来到与现实世界有着奇妙共通点的异世界“第二国度”展开冒险旅程。

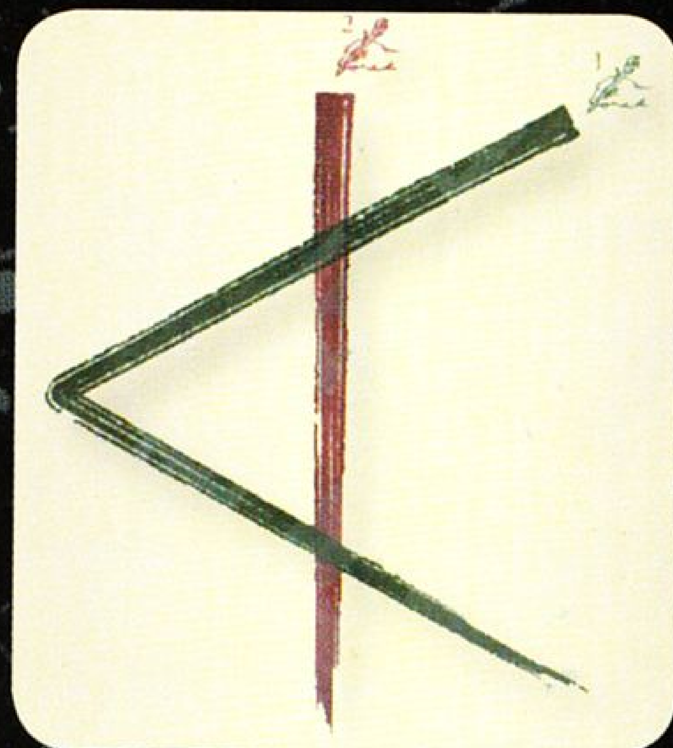
游戏请到动画大师宫崎骏所率领的吉卜力工作室担任动画制作，知名音乐家久石让担任配乐。片尾曲「心灵碎片」则是由《心之谷》插曲「乡村之路」日文歌词翻译的铃木麻美子作词，久石让作曲，《崖上的波妞》插曲「向日葵之家圆舞曲」的麻衣演唱。

本次游戏附赠一本超厚的魔法书，官方定义是没有这本书是没办法继续游戏的，事实上这本书也起到了这个作用，游戏中经常会要求玩家打开魔法书的XX页按照上面的提示画出魔法阵，介于国内玩ROM的玩家居多，所以本次攻略把这本书的所有魔法阵一次性放出，因为游戏流程下一个目的地应该去哪里上屏都会有很明显的提示，所以再做流程攻略显得意义不是很大，另外本次攻略还会有详细的合成表，玩家可以参考攻略后半部分。



注意黑色先画红色后画，而且在起笔的地方会有指示，如果不按照这个顺序画魔法阵的话，即使你画的样子和书上是一样的也不会成功召唤魔法的。每个魔法名字后面我都标有一个页数，这是因为游戏中提示输入魔法阵的时候都会告诉你在第几页，按照这个参考下面的图示就可以了。

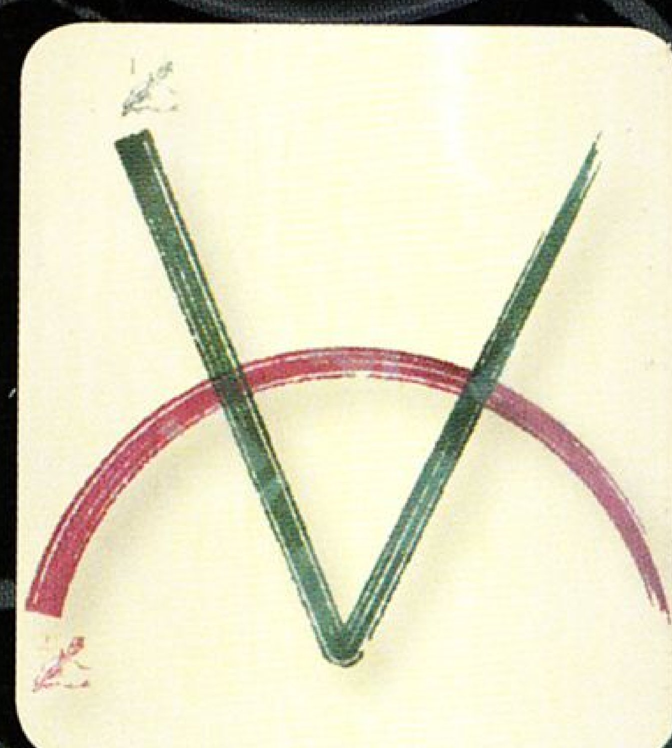
第一术 **イマージェン**（20页）



第二术 **ゲート**（21页）



第三术 **ヒール**（22页）



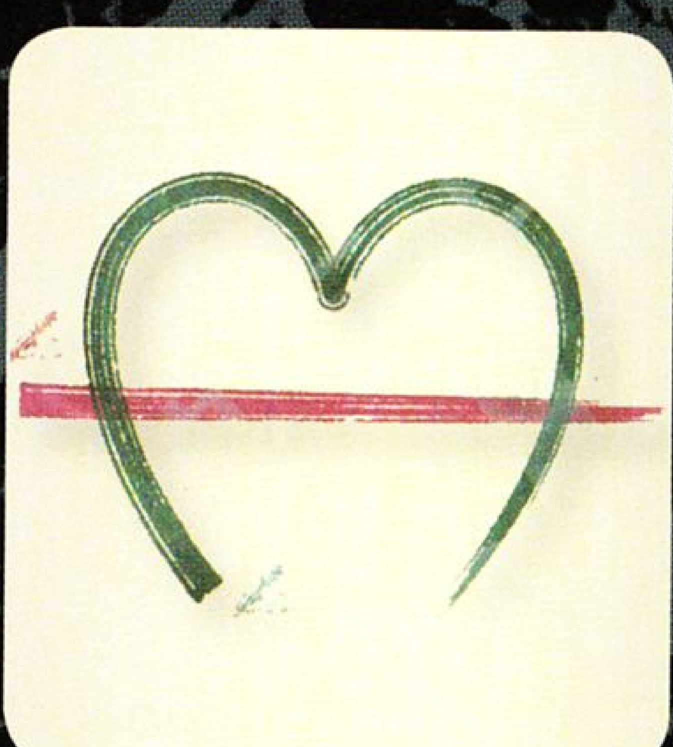
第四术 解毒（23页）



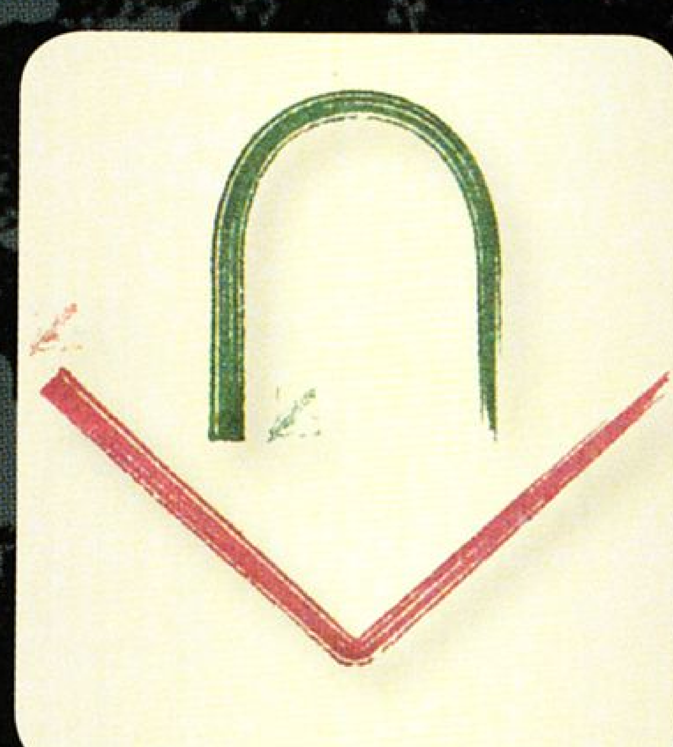
第五术 **ヒールオール**（23页）



第六术 **ハートピース**（24页）



第七术 **ハートキュア**（25页）



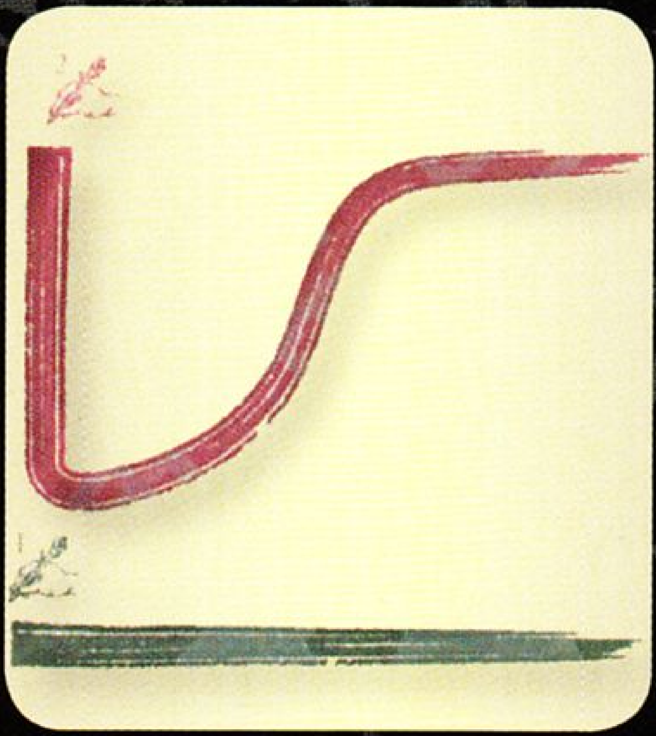
第八术 **アンロック**（26页）



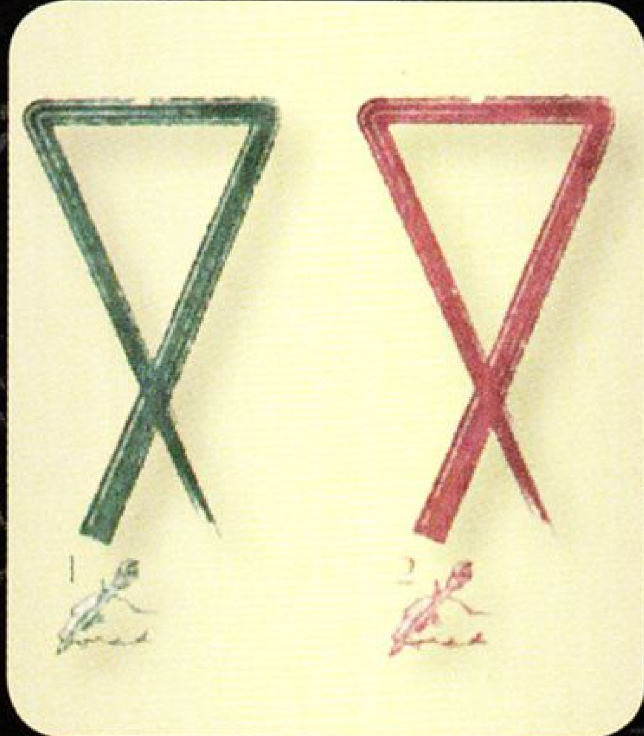
第九术 テレポート（27页）



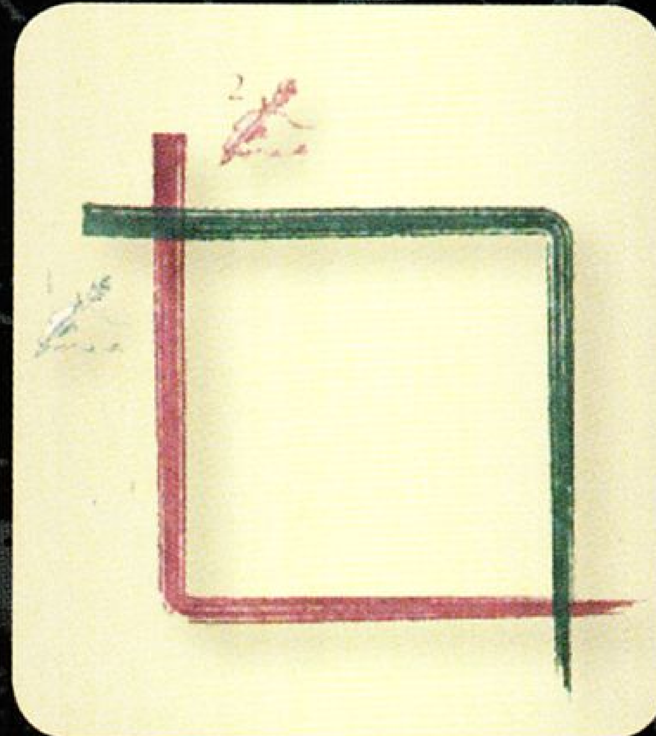
第十术 浮游（28页）



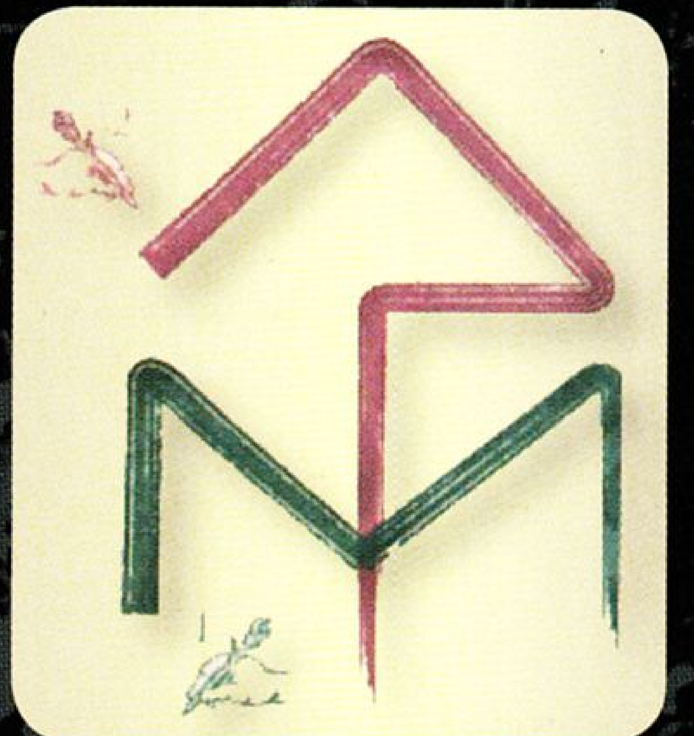
第十一术 分身（29页）



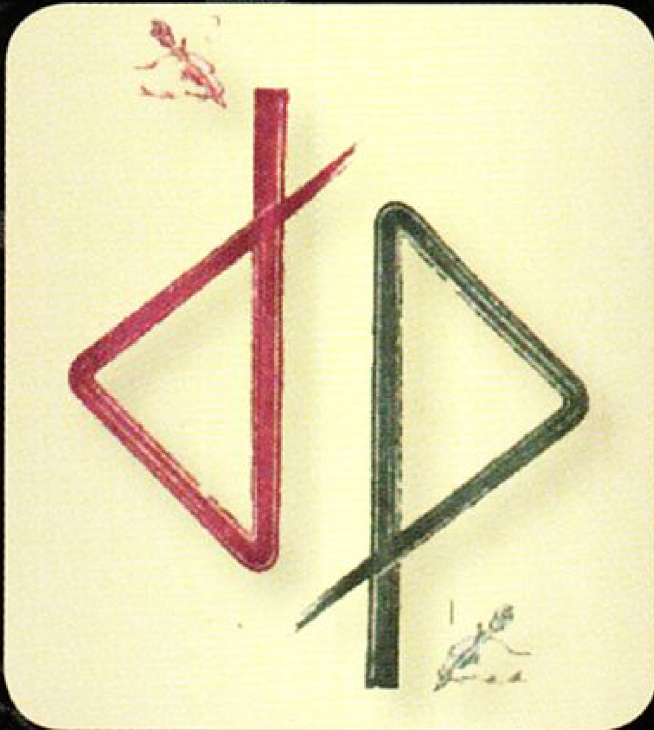
第十二术 透明（29页）



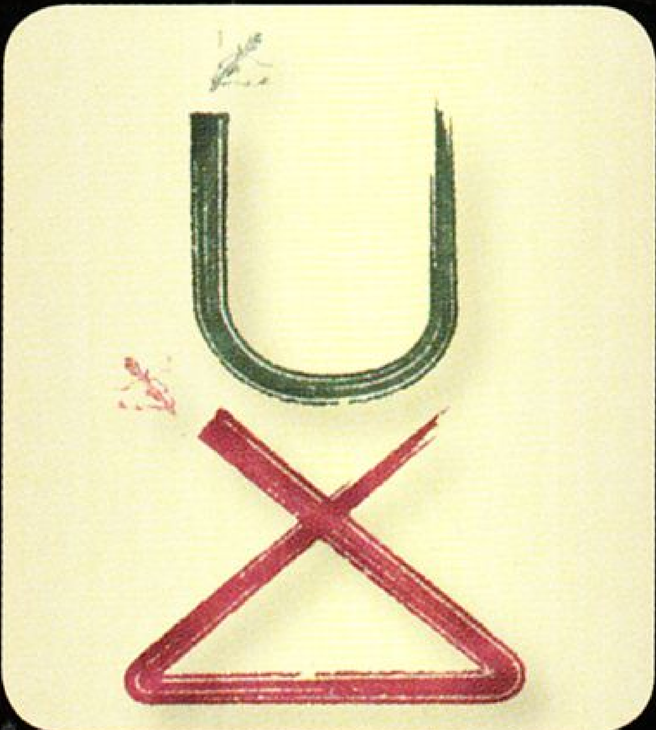
第十三术 迷宫の目（30页）



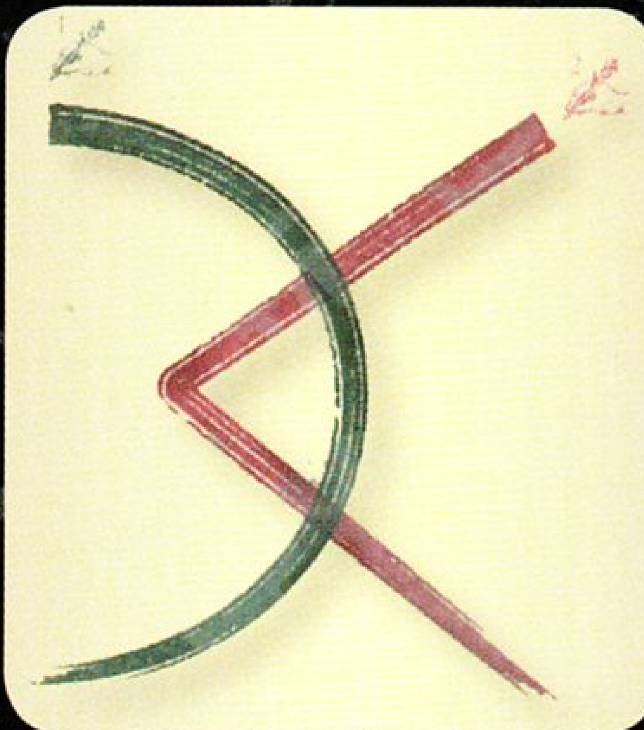
第十四术 かくれみの雾（30页）



第十五术 魔法のランタン（31页）



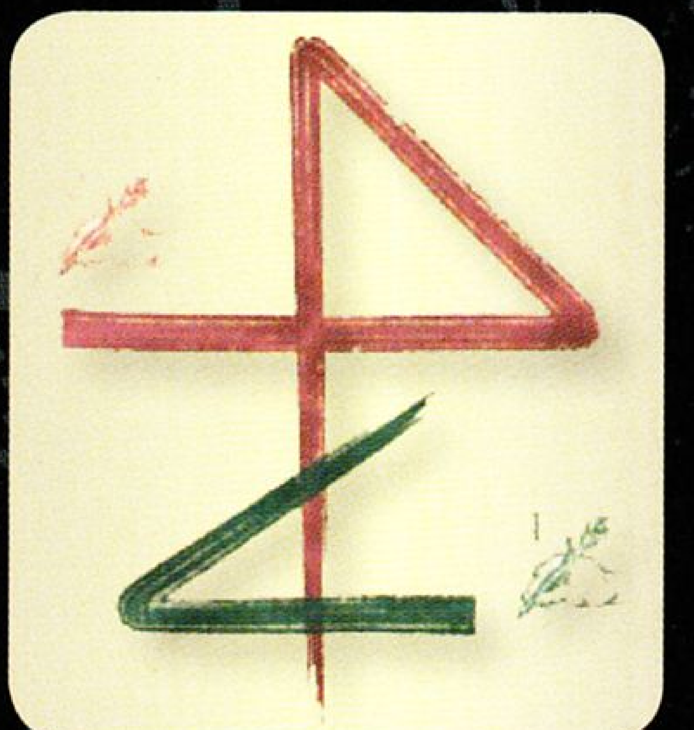
第十六术 トーカー（32页）



第十七术 マツハ栽培（33页）



第十八术 声色（33页）



第十九术 エスケープ（34页）



第二十术 トレジャーセーチ（35页）



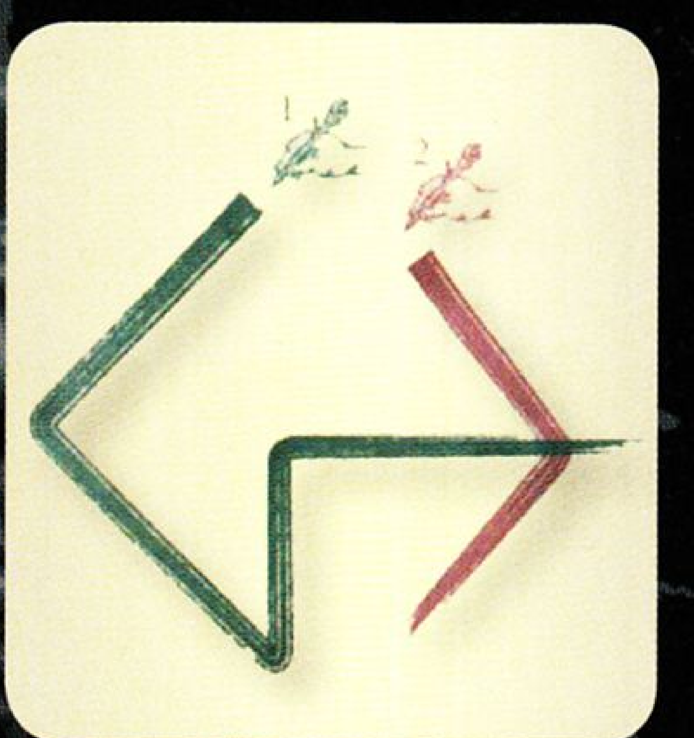
第二十一术 時よ戻れ（36页）



第二十二术 アイテムマージ（37页）



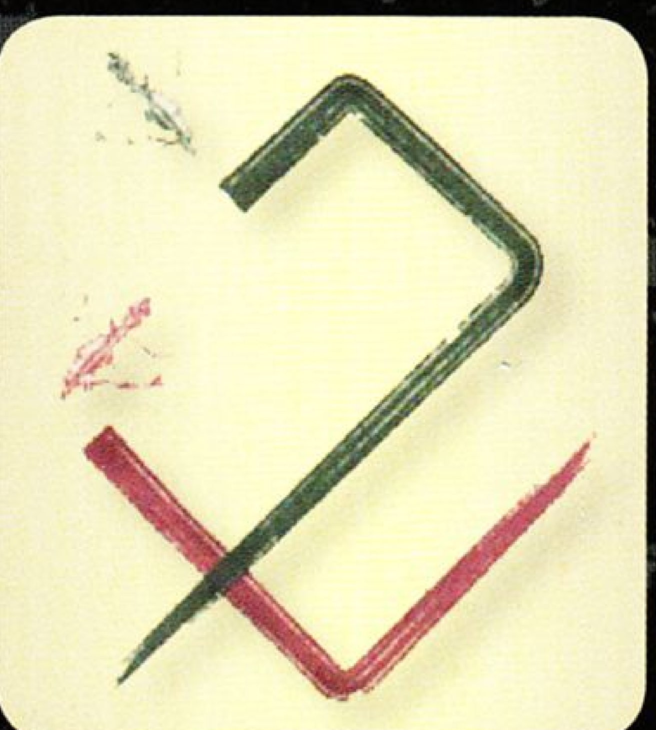
第二十三术 时间旅行（37页）



第二十四术 オーラバリア（38页）



第二十五术 魔法封じ（38页）



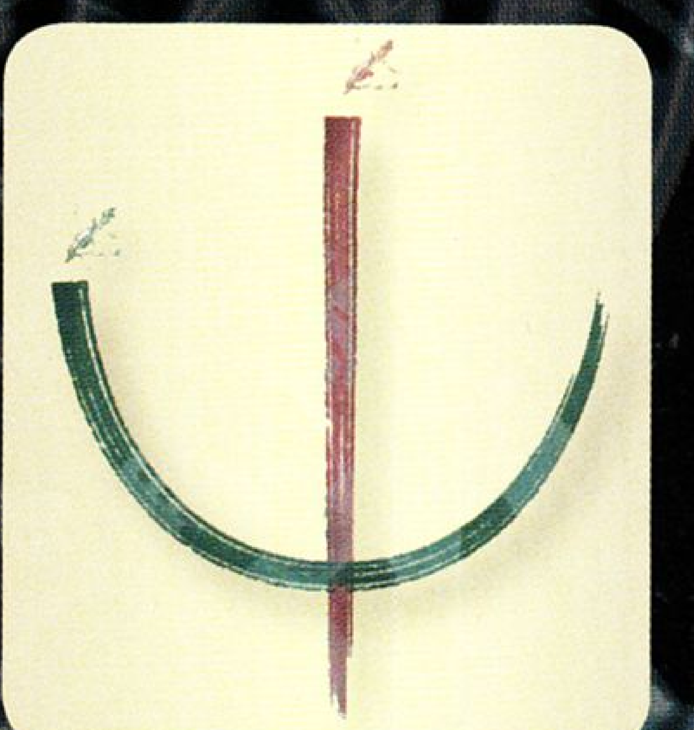
第二十六术 调理魔法（39页）



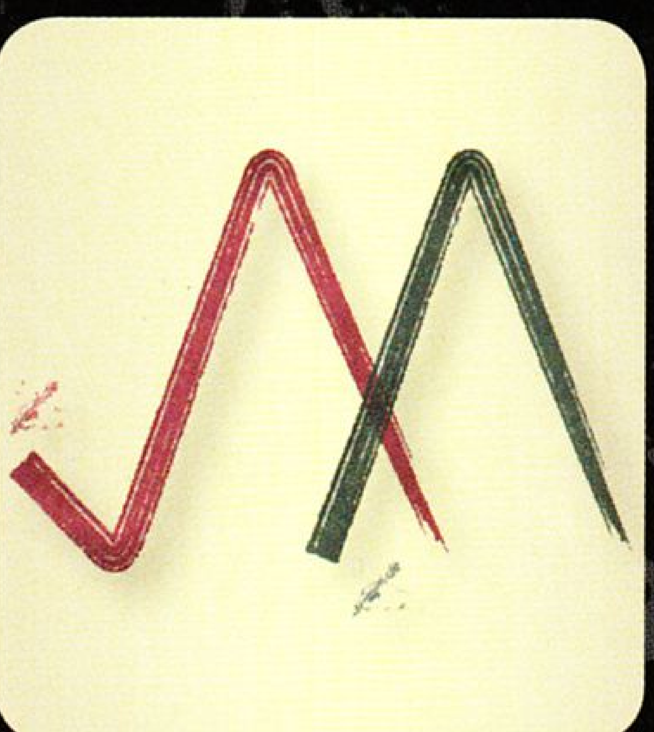
第二十七术 救いのパン（39页）



第二十八术 見えざる道（40页）



第二十九术 スピリトーク（41页）



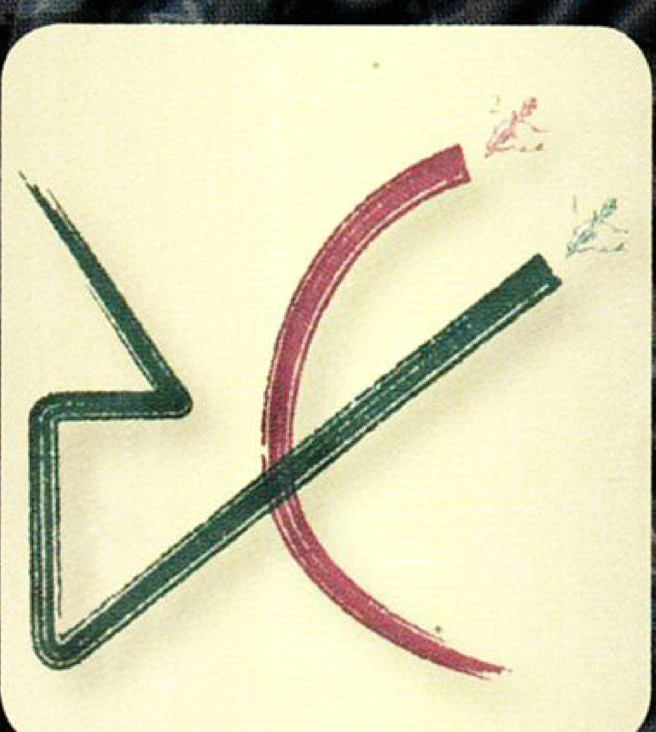
第三十术 あやつり糸（42页）



第三十一术 マインドメトリー（42页）



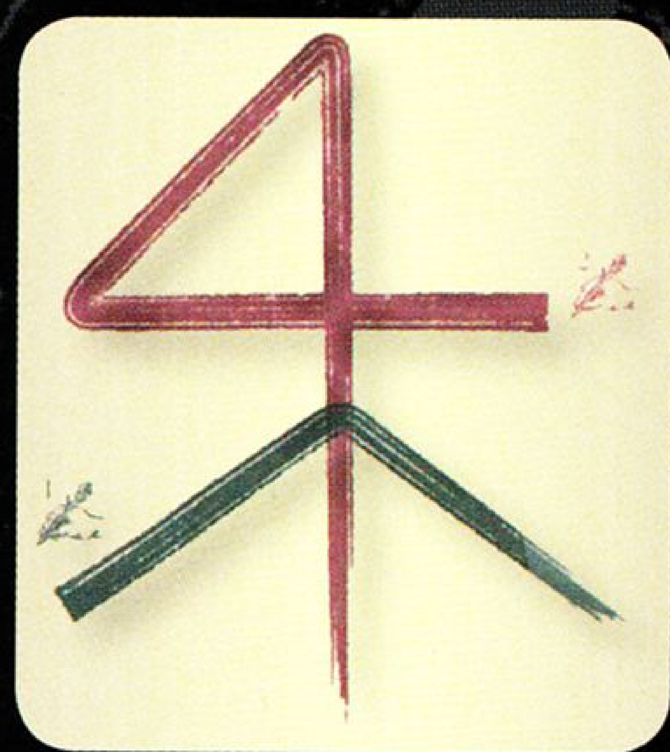
第三十二术 マインドスケープ（43页）



第三十三术 ヘビーウェイト（44页）



第三十四术 天の声（45页）



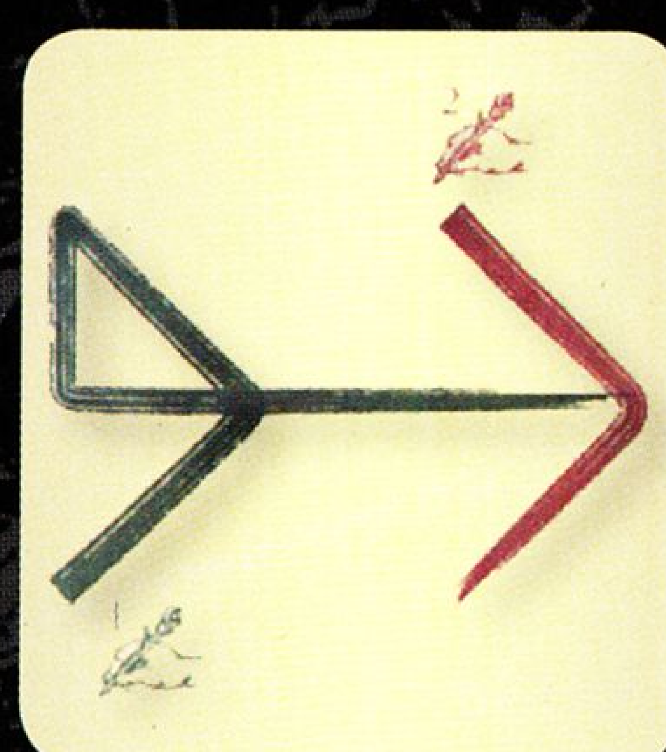
第三十五术 变身（46页）



第三十六术 ミニマム（46页）



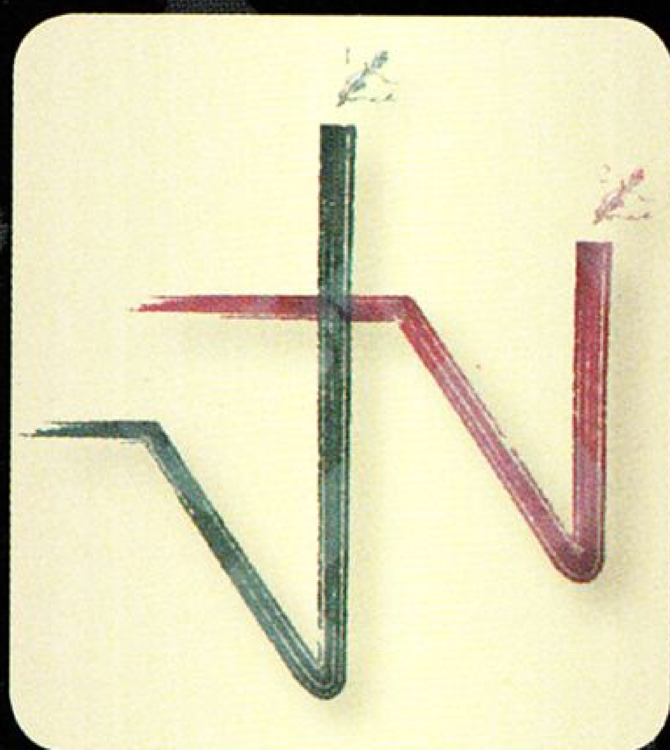
第三十七术 ネコ变化（47页）



第三十八术 さかな变化（47页）



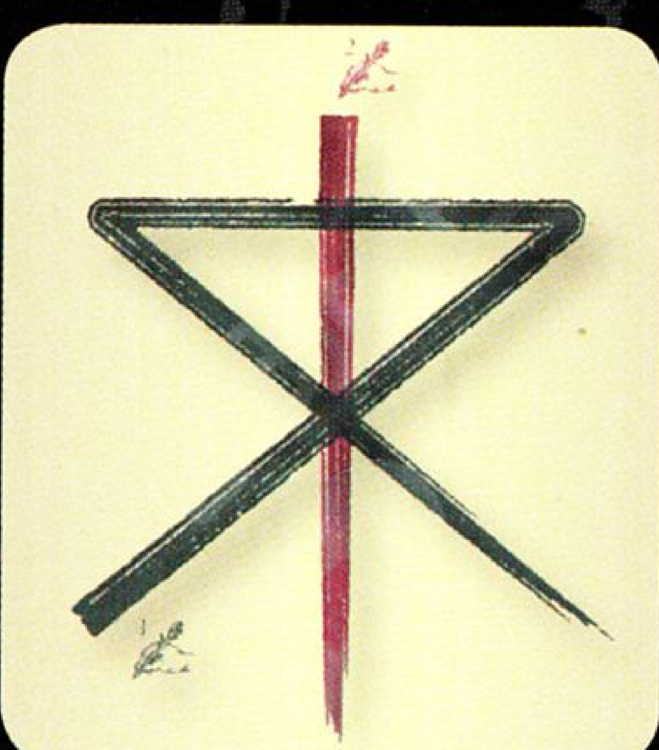
第三十九术 豪雨（48页）



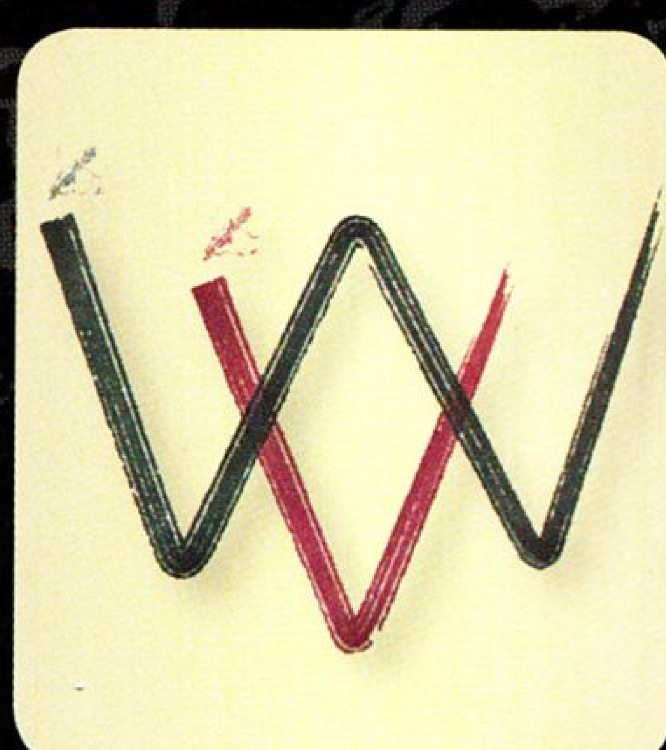
第四十术 テンペスト（49页）



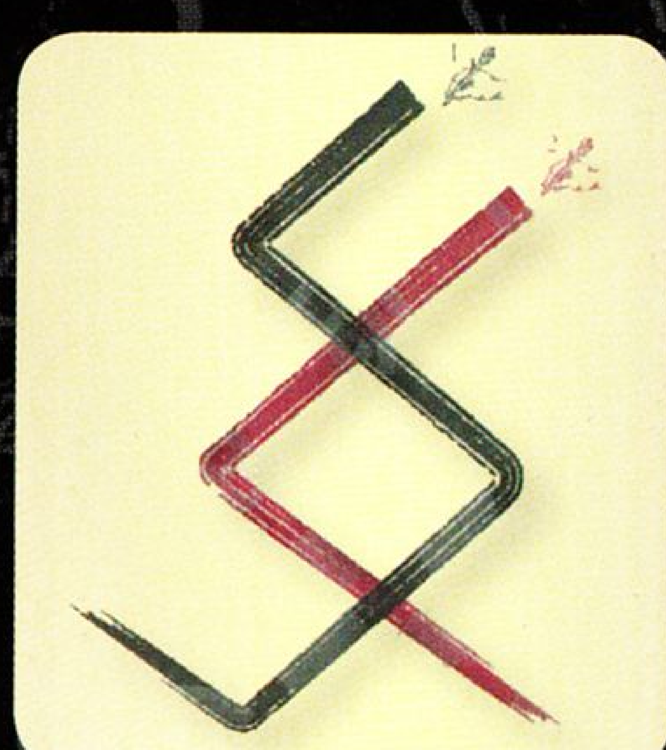
第四十一术 ファイアボール（50页）



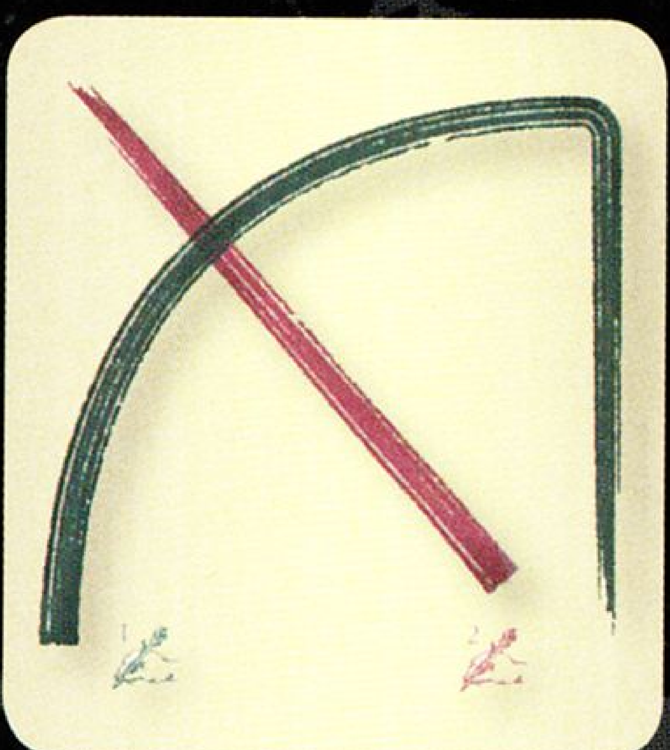
第四十二术 冲击波（51页）



第四十三术 冰洁（52页）



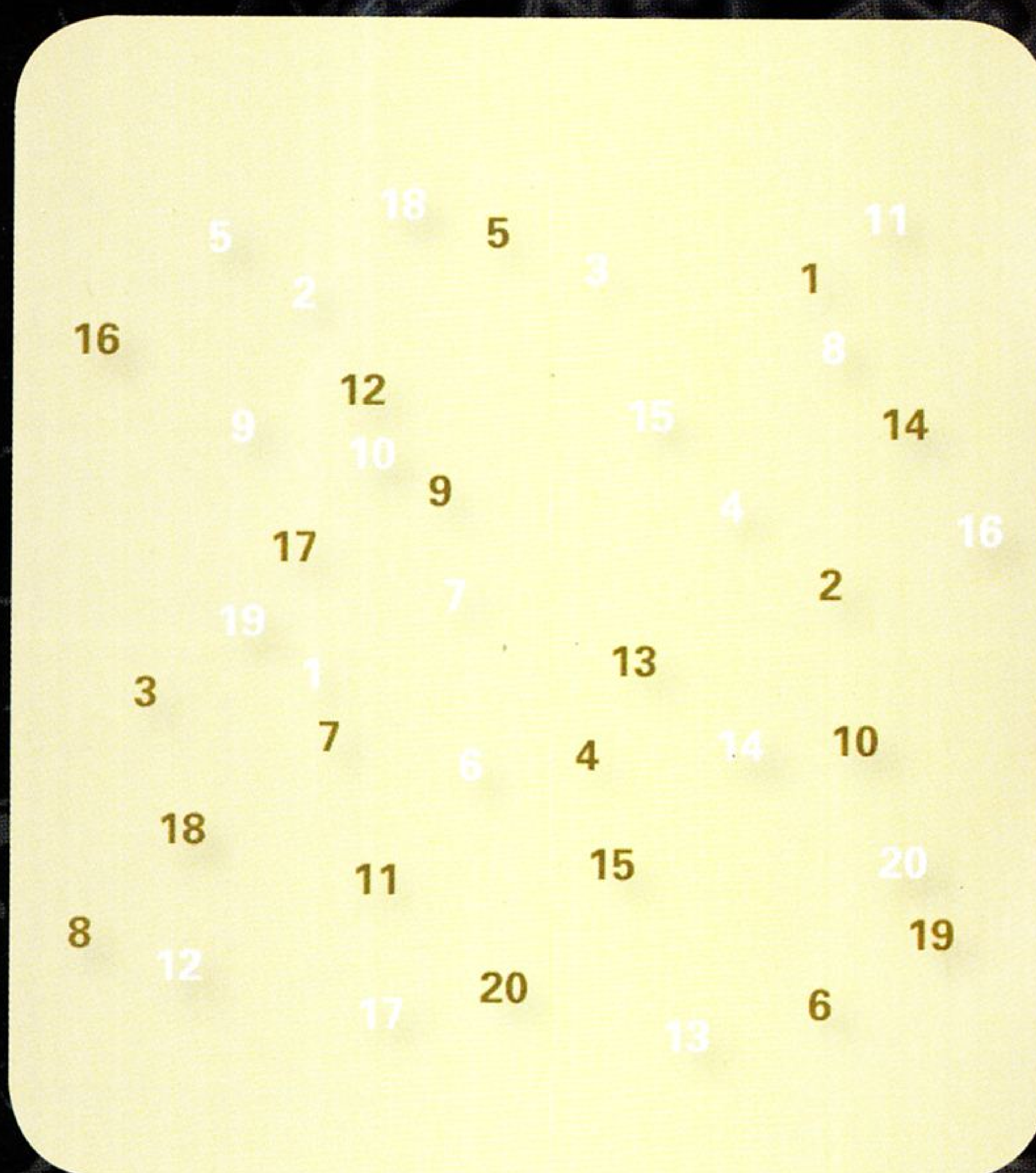
第四十四术 聖なる矢（53页）



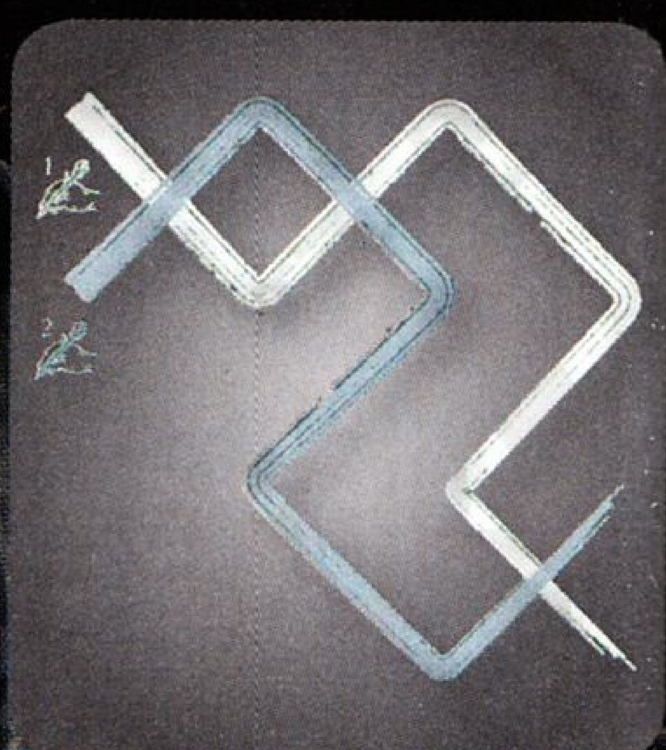
第四十五术 召唤（54页）



第四十六术 イーゼラー（55页）



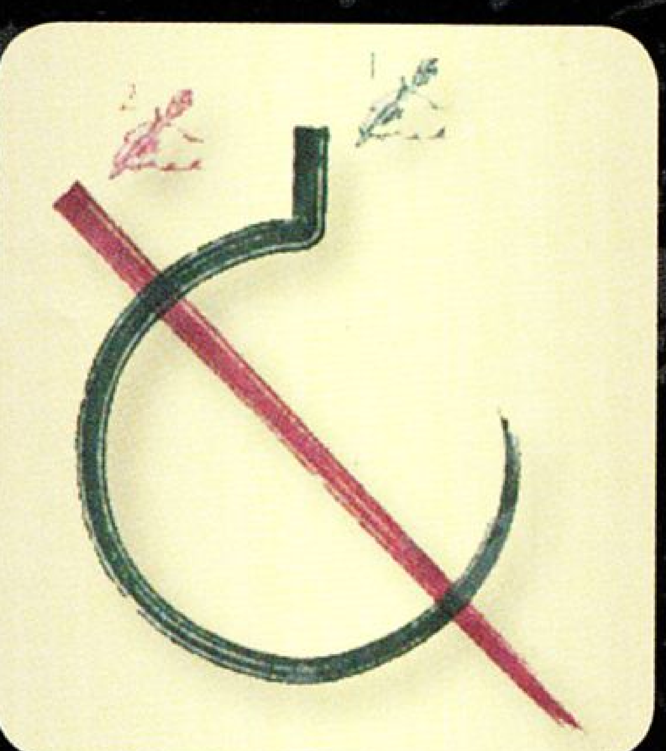
第四十七术 バルゼノン（56页）



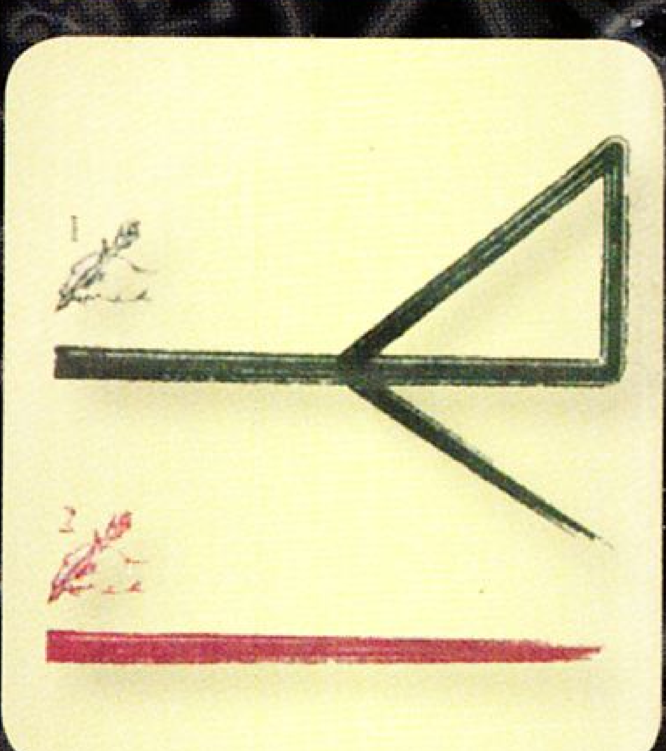
第四十八术 地震（57页）



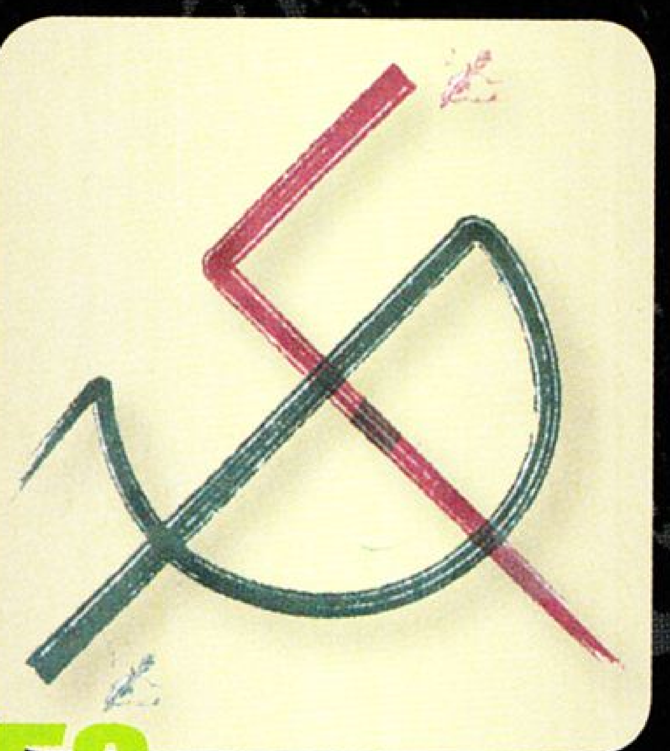
第四十九术 毒りんご（58页）



第五十术 目覚めよほうき（58页）



第五十一术 復活の灰（59页）





种类	名称	合成材料1	合成材料2	合成材料3
剣・ナイフ	あらしのけん	てつのつるぎ	かぜさりばねx2	かろうのきば
	さんぞくのかたな	ほねのけん	ちからのませき	
	マスターソード	ギアーソード	にしかぜのつるぎ	クールロックx2
	ダークシング	ブラックシング	あっきのきば	
	こくようのナイフ	いしのナイフ	こくようせき	ちからのませき
	アディオスエッジ	バッドエンド	くろはがね	ドリルネジx2
	ソニックエッジ	アディオスエッジ	アイスエッジ	やみのつばさ
石・角	しゅくふくのいし	せんしのあしあと	いにしえのは	しんびのひやく
	せんしのあしあと	せいしのしい	ゆきのけっしょう	こうげんおはな
	ようせいのいし	いにしえのせきひ	せいじゃのひとみ	ひすいのたま
	ぐんしのあしあと	せんしにあしあと	きおくのひげ	せいじゃのひとみ
	オーロラのかせき	オーラストーン	にじいろのかせき	
斧・ハンマー	ずっしりハンマー	ウッドハンマー	さからのませきx2	
	ギアースラッシュ	ギアーアックス	ヘビーベル	てつのはぐるま
	きしんのまさかり	ギアースラッシュ	あらそいのたね	
槍	ひょうけつのやり	とんがりスピア	ビッチャストーン	
	いなずまのやり	ひょうけつのやり	らいうのダネ	
	ブレイブスピア	つわもののやり	ダンディバイブ	クールロックx2
	ポイズンスピア	つわもののやり	ボイズンクロウ	どくのやx5
	プリスムランス	すいしょのやり	アイアモンド	
牙	あくまのきば	ボイズンクロウ	アイスフラワー	マタタキノコ
	りゅうのきば	つらぬきのきば	きりふきばな	ゆきのけっしょうx2
爪	ゴーストクロウ	ポイズンクロウ	マタタキニコ	ふわふわそうx2
	フローズンクロウ	テイルクロウ	アイスフラワー	ゆきのけっしょう
	ポイズンクロウ	ウッドクロウ	マタタキニコ	
	まりゅうのつめ	ぎんろうのつめ	やみのつばさ	ホワイトバイブ
鎧	ブルーブレート	ハードレザー	こくようせき	あおいこうぼく
	スケルトンメイル	ハードレザー	こうげんのはな	かたいホネx5
	くらやみのよろい	つわもののよろい	つわもののけん	いにしえのせきひ
	ヘビーメイル	ブルーブレート	ヘビーベル	こくようせきx5
	つわもののよろい	スケルトンメイル	ダンディパイプ	ヘビーベル
洋服・ローブ	ミストローブ	もめんのふく	ビッチャストーン	
	たたかいのどうぎ	しろいどうぎ	いにしえのは	ちからのませき
	ようせいのローブ	ししゃのころも	いにしえのせきひ	ひすいにたま
	かすみのふく	みずぐものふく	きりふきばな	
	すいじんのローブ	みずぐものふく	せいじゃのひとみ	こうげんのはなx2
盾	うつろいにたて	ウロコのたて	ふわふわそう	かぜきりばねx2
	ウロコのたて	かわのたて	かちかちウロコx2	ヒッチャストーン
	ひょうけつのたて	こくようたて	アイスフラワー	
	ブレイブシールド	こうてつのたて	ダンディパイプ	
	マジックシールド	こおりのたて	アイアモンド	きおくのひげ
	ようせいのたて	ひょうけつのたて	ようせいのいし	
兜・仮面	りゅうのかめん	ウロコのたて	すいりゅうのつの	つるつるレザーx2
	けもののめん	ほねのめん	つるつるレザーx2	
	ブレイブメツト	てつのかぶと	ダンディパイプ	
	ふしちょうのめん	りゅうのかめん	ひりゅうのかせき	ふしちょうのはね
ウロコ・甲羅	うみへびのウロコ	がっしりウロコ	クールロック	
	あくまのこうら	ルビーのこうら	あらそいのたね	
マント	オーロラのマント	あおぞらのマント	いにしえのは	ひすいのたま
	ブレイブマント	ストライブマント	ダンディパイプ	
	くらやみのマント	かげろうのマント	ホワイトパイプ	
	しっぷうのマント	オーロラのマント	やみのつばさ	
腕輪	はなさくうでわ	いばらのうでわ	らいうのダネ	
	はぐるまのうでわ	はなさくうでわ	てつのはぐるま	ドリルネジ
	せいしんおうでわ	しんびのうでわ	せいじゃのひとみ	
アクセサリー	かがやくバッチ	ゆうきのバッチ	アイアモンド	
	ひっぺきブローチ	まもりのブローチ	アイアモンド	ヘビーベルx2
	けんしのブローチ	ちからのブローチ	アイアモンド	ひりゅうのかせき
	ちからのブローチ	ドリルネジ	ちからのませきx3	ほのおのプリズムx2
	まもりのブローチ	ドリルネジ	ちからのませきx3	かっちりフラワーx2
	ほうふくのシール	もろはのうでわ	きおくのひげ	
	におうだちシール	まもりのブローチ	ひりゅうのかせき	くろはがね
	がんばりワッペン	ピカピカワッペン	げんきシロップ	
	ふんばりワッペン	がっしりウロコ	かたいホネ	どくそう
	かぶとのワッペン	たてのワッペン	アイアモンド	
	ゆいそうのゆびわ	おまもりのいし	あおいこうぼく	
	てんのくびかさり	ひのくびかざり	みずのくびかざり	にじいろのかせき
	ドレインコイン	デッドイーター	くろはがね	
	ひだまりのゆびわ	こもれびのゆびわ	こうげんおはなx2	かぜきりばねx2
	ぶんせきめがね	にげみちめがね	ホワイトパイプ	いんせき
	よみガエル	ホワイトパイプ	ふしちょうのはねx3	
消費アイテム	よげんおかがみ	ふるびたかがみ	りゅうのあくび	あさやけのかけら
	ジューシーサンド	ふんわりパンx2	やわらかビーフ	
	めざめカプチーノ	ぱっちりコーヒーx2	のうこうミルクx3	
	まんぷくバーガー	ジューシーサンド	ソーセージ	ゆでたま
	ぱっちりコーヒー	すっきりコーヒーx3		
	やくそらのエキス	いやしのせいすい	いにしえには	
	せいなるわきみず	いやしのせいすい	ばんおうやくx2	
	げんきシロップ	ハナハチのミツ	モエールのみず	シャキールのは
	しんぴのひやく	けんじゃのひやく	せいなるわきみず	やくそうのエキス
	まほうやく	せいなるわきみず	めざめカプチーノ	うたひめのひやく
	めがみのなみだ	ふしちょうのはね	やくそうのエキス	
	ほれ薬	ほれほれそう	めがみのなみだ	りゅうのくしゃみ
	オサカナグリル	ギョギョうおx3	あなあきチーズ	まんまるタマゴ
	ジューシーバーグ	やわらかビーフx2	まんまるタマゴ	
	チョコパフェ	チョコ	ヨーグルトパフェ	ベリー
	チョコケーキ	チョコ	ショーコケーキ	
	なまキャラメル	キャラメル	のうこうミルケ	

种类	名称	入手方法1	入手方法2
剑・ナイフ	てつのつるぎ	カラス商会「ババナシア店」	
	きのけん	カラス商会「ゴロネール店」	
	さんぞくのかたな	ビッキー二的露天商	
	せんしのけん	カラス商会「ゴロネール店」	
	フレイムソード	合成	
	ほねのけん	グルネーク	
	ブライトソード	赌场的奖品	
	あらしのけん	合成	
	マスターソード	合成	
	ギアーソード	合成	
	にしかぜのつるぎ	ジャンゴル的露天商	
	ゆうしゃのけん	カラス商会「ボーグ店」	
	つわもののけん	ハグロー	
	ブラックシング	合成	
	れんごくのけん	レか的露天商	合成
	ダークシング	合成	
	せいうんのけん	合成	
	いにしえのけん	ハサーム	死者の湖的宝箱
	スターゲイザー	合成	
	せいおうのつるぎ	ナナシ城的宝箱	合成
	ゴッドフリード	合成	
	ブライトシング	きりさきナイフ	
	せきねつナイフ	合成	
	ぎしきようナイフ	ビッキー二的露天商	
	いしのナイフ	ウリボン、ウルグル	
	スカラベナイフ	赌场的奖品	
	まがりばナイフ	カラス商会「ババナシア店」	
	バッドエンド	ポンポンネカ	ゴースドの谷的宝箱
	こくようのナイフ	ビッキー二的露天商	合成
	ひすいのナイフ	合成	
	カネオナイフ	ジャンゴル的露天商	
	ソニックエッジ	ナナシ城的宝箱	合成
	ワイルドダガー	レか的露天商	大氷河穴的宝箱
	アイスエッジ	サムラ的露天商	
	フォトンエッジ	合成	
	アディオスエッジ	死者の湖的宝箱	合成
鎧	ハードレザー	カラス商会「ババナシア店」	
	ブループレート	合成	
	かわのよろい	カラス商会「ゴロネール店」	
	たいまのよろい	合成	
	てつのむねあて	ビッキー二的露天商	デカロック山的宝箱
	ごうかなよろい	赌场的奖品	
	てつのよろい	カラス商会「ボーグ店」	
	ヘビーメイル	合成	
	パワースケイル	合成	
	ブレイブメイル	合成	
	スケルトンメイル	合成	
	つわもののよろい	合成	
	そよかぜのよろい	ジャンゴル的露天商	
	ほのおのよろい	合成	
	こうてつのよろい	サムラ的露天商	
	しんぴのよろい	合成	
	まほうのよろい	レか的露天商	
	こうていのよろい	カラス商会「ボーグ店」	
	ギガントメイル	スチームン	死者の湖的宝箱
	えいゆうのよろい	合成	
	くらやみのよろい	宝箱	合成
	シャインアーマー	合成	
	ほしくずのよろい	合成	
	ぶしんおよろい	合成	
石・角	おんさのつの	ツクーン	
	おまもりのいし	カラス商会「ゴロネール店」	ゴロネール地下水道的宝箱
	まどくのつの	スイリュウ	合成
	せいしんおいし	カラス商会「ババナシア店」	
	きぼうのいし	赌场的奖品	
	ねじれたつの	ブリ	
	ヒールストーン	ジャンゴル的露天商	
	せんしのあしあと	カラス商会「ボーグ店」	合成
	しゅくふくのいし	合成	
	すいりゅうのつの	ジャンゴル的露天商	ゴースドの谷的宝箱
	まどろみのつの	レか的露天商	大氷河穴的宝箱
	オーラストーン	ジャンゴル的露天商	
	ほのおのかせき	レか的露天商	コッコナンダ洞窟的宝箱
	よくりゅうのつの	ジャンゴル的露天商	
	けつろのつの	となりのユウマ	
	ぐんしのあしあと	合成	
	ほしのきあく	宝箱	
	ようせいのいし	レか的露天商	合成
	せいれいのいし	合成	
	オーロラのかせき	合成	
	しんじゅうのつの	合成	
	ほしのゆりかご	合成	
牙	マインドイーター	赌场的奖品	
	おおきなきば	カラス商会「ゴロネール店」	パオン
	デッドイーター	ゼンダイン	合成
	どくのきば	マキージュ	
	つらめきのきば	デッドゾンビ	
	がろうのきば	ガウリオン	
	りゅうのきば	合成	
	ちめられたきば	ギガトブドン	
	ソウルイーター	サムラ的露天商	ナーケルナット遺跡的宝箱
	りゅうおうのきば	レか的露天商	
	あっきのきば	ヤベル	
	じゅうおうのきば	アーマードパオン	
	アイスファング	サムラ的露天商	
	あくまのきば	死者の湖的宝箱	合成
	しんじゅうのきば	宝箱	
	きりゅうのきば	合成	
	せいじゅうのきば	宝箱	
槍	とんがりスピア	カラス商会「ゴロネール店」	ゴロネール地下水道的宝箱
	いしのやり	ピョンピー	
	てつのやり	カラス商会「ババナシア店」	ニエルデ砂漠的宝箱
	ウィンドスピア	カラス商会「ボーグ店」	
	せんしのやり	カラス商会「ババナシア店」	
	つわもののやり	サムラ的露天商	竜の棲む洞窟的宝箱
	ひょうけつのやり	デカロック山的宝箱	合成
	れいぼくのやり	ジャンゴル的露天商	もりポンポコ
	いなずまのやり	合成	
	ブレイブスピア	合成	
	ポイズンスピア	合成	
	プリゼムランス	合成	
	すいしょうのやり	レか的露天商	コッコナンダ洞窟的宝箱
	ようまのやり	ナナシ城的宝箱	合成
	めいじんのやり	レか的露天商	
	ジュエルランス	合成	
	グロリアスランス	アルデス	
	ブリューグント	合成	
洋服・ローブ	しょうにんのふく	カラス商会「ババナシア店」	オドロキーノ
	もめんおふく	カラス商会「ゴロネール店」	
	ミストローブ	ニエルデ砂漠的宝箱	合成
	あさめののふく	カラス商会「ババナシア店」	
	ファイアローブ	デカロック山的宝箱	合成
	みずぐものふく	合成	
	まほうのふく	ジャンゴル的露天商	
	ゴージャスなふく	赌场的奖品	
	きょうしゃのふく	宝箱	
	しろいどうぎ	カラス商会「ボーグ店」	
	ウィンドローブ	リースト	
	かすみのふく	キャンドラ	合成
	たたかいのどうぎ	合成	
	さてつのローブ	シンシジーヤ	
	ようせいのローブ	ナナシ城的宝箱	合成
	けがわのコート	サムラ的露天商	
	かがやきのふく	合成	
	すいじんのローブ	合成	
	にじりろのローブ	合成	
	ししゃのころも	合成	
盾	てつのたて	ビッキー二的露天商	
	きのたて	カラス商会「ゴロネール店」	バシルナ平原的宝箱
	ウロコのたて	合成	
	ほねのたて	オドロキーウ	
	かがみのたて	赌场的奖品	
	うつろいのたて	合成	
	ブレイブシールド	合成	
	こうてつのたて	カラス商会「ボーグ店」	
	こおりのたて	サムラ的露天商	
	こくようのたて	わんパクパオン	
	ひょうけつのたて	グルングル	合成
	しろがねのたて	ジャンゴル的露天商	
	なふぁしみのたて	コッツげんすい	死者の湖的宝箱
	マジックシールド	合成	
	ようせいのたて	ナナシ城的宝箱	合成
	しゅくふくのたて	合成	
	ぶしんおたて	合成	
ウロコ・甲羅	かちかちウロコ	カラス商会「ゴロネール店」	ゴロネール地下水道的宝箱
	おおきなこうら	ビッキー二的露天商	デカロック山的宝箱
	がっしりウロコ	ビッキー二的露天商	
	こうてつのこうら	カラス商会「ボーグ店」	リゾ島的宝箱
	てつのウロコ	カラス商会「ボーグ店」	
	こくようのウロコ	トットコ	
	ひすいのこうら	合成	
	うみへびのウロコ	合成	
	ぐれんのこうら	竜の棲む洞窟的宝箱	
	るりのウロコ	サムラ的露天商	ナーケルナット遺迹的宝箱
	こはくのウロコ	合成	
	ルビーのこうら	マシマロン	
	ひかりのこうら	宝箱	
	かがみのこうら	合成	
	りゅうのウロコ	レカ的露天商	
	あくまのこうら	ナナシ城的宝箱	合成

腕輪		
いばらのうでわ	カラス商会「ゴロネール店」	フラビーチ
はなさくうでわ	デカロック山的宝箱	合成
つたのうでわ	こどもアラビン	
かわのうでわ	合成	
こうそうのうでわ	ビッキー二的露天商	デカロック山的宝箱
クローバーブレス	赌场的奖品	
はぐるまのうでわ	合成	
じょうかのうでわ	デルーラ	
しりょううでわ	合成	
しんぴのうでわ	ジャンゴル的露天商	
だいじゃのうでわ	合成	
せいしんおうでわ	合成	
まほうのうでわ	アラビン	
もるはのうでわ	レカ的露天商	
ぼうれいのうでわ	レカ的露天商	コッコナンダ洞窟的宝箱
ようせいのうでわ	ペレペレ	
せいれいのうでわ	合成	
めがみのうでわ	合成	

マント		
わかくさのマント	シーバー	
へびがわマント	バクバクドン	
セレブマント	赌场的奖品	
かすみのマント	カラス商会「ババナシア店」	
ストライプマント	ジャンゴル的露天商	ゴーストの谷的宝箱
ゼブラマント	コバルトウルグル	
そよかぜのマント	カラス商会「ボーグ店」	
しおかぜのマント	ビッキー二的露天商	
ゆうれいのマント	合成	
グリーンマント	ジャンゴル的露天商	
オーロラのマント	合成	
あおぞらのマント	竜の棲む洞窟的宝箱	
くらやみのマント	合成	
ブレイブマント	合成	
ゆうぞらのマント	大氷河穴的宝箱	
かげろうのマント	合成	
もうじゅうマント	ホンリュウ	
しっぷうのマント	ナナシ城的宝箱	合成
てんくうのマント	合成	

アクセサリー		
ゆうきのバッチ	ジャンゴル的露天商	
かがやくバッチ	合成	
ちからのブローチ	コゼック	合成
はんしのブローチ	合成	
せんしのブローチ	合成	
まもりのブローチ	まほろしのポポ	合成
てっぺきブローチ	合成	
かじばのシール	アッチッチー	
ばかぢからシール	レカ的露天商	
ほうふくのシール	合成	
ひっぺきシール	合成	
そこぢからシール	おとほけウッキー	
におうだちシール	合成	
ピカピカワッペン	カラス商会「ババナシア店」	
がんばりワッペン	合成	
カチカチワッペン	カラス商会「ババナシア店」	
ふんばりマッペン	合成	
たてのワッペン	ジャンゴル的露天商	
かぶとのワッペン	合成	
ねっけつワッペン	合成	
ファイアマーク	カラス商会「ババナシア店」	
アクアマーク	カラス商会「ボーグ店」	
ウィンドマーク	カラス商会「ボーグ店」	
ゴッドマーク	ナナシ城的宝箱	合成
スリップシューズ	カラス商会「ババナシア店」	
レザーソール	カラス商会「ボーグ店」	
ざんぞうブーツ	合成	
アクセルブーツ	合成	
こもれびのゆびわ	ゴブヒン	
ひだまりのゆびわ	合成	
かがやきのゆびわ	死者の湖的宝箱	合成
めいそうのゆびわ	デカロック山的宝箱	合成
れいきのゆびわ	ヒュン	
しんれいのゆびわ	合成	
ふうすいリング	ジャンゴル的露天商	合成
グロウリング	合成	
ひのくびかざり	カラス商会「ババナシア店」	
みずのくびかざり	カラス商会「ボーグ店」	
かぜのくびかざり	カラス商会「ボーグ店」	
てんおくびかざり	合成	
ドレインコイン	コッコナンダ洞窟的宝箱	合成
よみガエル	ナナシ城的宝箱	合成
ひきカエル	赌场的奖品	合成
げどくのかんむり	カラス商会「ボーグ店」	
めざめのかんむり	カラス商会「ボーグ店」	
りせいのかんむり	カラス商会「ボーグ店」	
ひかりのかんむり	カラス商会「ボーグ店」	
はらいのかんむり	サムラ的露天商	
つるぎのかんむり	サムラ的露天商	
にじのおうかん	カラス商会「ボーグ店」	
にげみちめがね	カラス商会「ボーグ店」	
ぶんせきめがね	合成	
めいじんおさお	合成	
たつじんおさお	合成	
りょうしのさお	ジャゴル的露天商	

斧・ハンマー		
ずっしりハンマー	ビッキー二的露天商	合成
かたばのおの	カラス商会「ゴロネール店」	
オーガアックス	赌场的奖品	
ウッドハンマー	オーン	
せんしのおの	カラス商会「ボーグ店」	
てつのおの	ビッキー二的露天商	デカロック山的宝箱
ギアーアックス	ジャンゴル的露天商	ゴーストの谷的宝箱
うしろみのおの	合成	
ギアースラッシュ	合成	
グリーナックス	ジャンゴル的露天商	
ひょうがのつち	サムラ的露天商	
メガクラッシュ	合成	
ピコポンハンマー	デルーラあね	
せいきしのつち	ジャンゴル的露天商	
グレートアックス	レか的露天商	
きしんおまさかり	ナナシ城的宝箱	合成
ぶしんおまさかり	合成	
ギガクラッシュ	ワルジーヤ	
メテオハンマー	合成	
まじんおまさかり	合成	

爪		
まじゅうのつめ	ビッキー二的露天商	デカロック山的宝箱
スカルクロウ	サンニャー	
ウッドクロウ	ビッキー二的露天商	
カイサークロウ	赌场的奖品	
きょじゅうのつめ	ファン・ガー	
テイルクロウ	ツノゴン	
メタルナックル	ジャンゴル的露天商	
こうてつのつめ	カラス商会「ボーグ店」	
ゴーストクロウ	合成	
ポイズンクロウ	しまコッケー	合成
ウィンドクロウ	レか的露天商	コッコナンダ洞窟的宝箱
こおりのつめ	ジョーオ	
じゅうおうのつめ	デルーラはは	
フローズンクロウ	合成	
まりゅうのつめ	合成	
ぎんろうのつめ	ホワイトウルグル	
ネコおうのつめ	カラス商会「ゴロネール店」	
すいしょうのつめ	レか的露天商	
りゅうじんのつめ	合成	
せいじゅうのつめ	宝箱	

兜・仮面		
きのかぶと	カラス商会「ゴロネール店」	
ガスマスク	カラス商会「ゴロネール店」	ゴロネール地下水道的宝箱
ほねのめん	ツノノコ	
けもののめん	イエーイ	合成
かわのめん	ビッキー二的露天商	
とんがりぼうし	サン	
ドリルマスタ	ジャンゴル的露天商	ゴーストの谷的宝箱
てつのかぶと	カラス商会「ボーグ店」	
てつじゃめん	ジャンゴル的露天商	
どうけのかめん	合成	
りゅうのかめん	竜の棲む洞窟的宝箱	合成
パワーマスタ	マンマジーヤ	
こうてつのかぶと	サムラ的露天商	
いのりのかぶと	合成	
ブレイブメット	合成	
はねかざりのめん	レか的露天商	コッコナンダ洞窟的宝箱
じゃこつのかめん	ムンムン	
せいきしのかぶと	カラス商会「ボーグ店」	
あくまのかめん	合成	
はじゃのかめん	合成	
ぶしんおかぶと	合成	

总体来说本作非常好玩，NDS的游戏容量可以达到512MB绝对是个传奇了，虽然不是全程语音配音，但是也可以说是绝大部分有真人语音了，画面色彩明快，游戏的同时就好像在看宫崎骏大师的剧场版动画一样惬意，虽然故事比较老套但是因为新颖的游戏方式完全使得玩家投入其中，游戏细节部分也做的非常仔细，包括角色击掌、搬椅子一些动作做的都有模有样，LEVEL 5再次给我们带来了这样的一份惊喜，这让我们更加期待PS3平台上的《双重国度》，明年让我们再次感动吧。





前言

一年出两款系列正统续作，大家肯定会觉得这作品肯定不怎么样，但是《风来的西林5》用事实让大家都打消了这个想法。大幅度继承了4的系统之外，还加入了大dede量新的系统，比如武器的炼成和怪物同伴系统。此外剧情和音乐也是相当的不错，绝对是DS的年末大作之一。而且和《双重国度》同天发售，足以证明chunsoft的底气十足。



不思議のダンジョン®
風来(ふうらい)のシレン5
フォーチュンタワーと運命(うんめい)のダイス

《风来的西林5》从小白到通关——一周目要点流程攻略

□文／白痴

游戏标题主菜单介绍

風來日記を作る	没有记录时出现的选项，做成记录开始游戏。
冒険に出る	继续记录。
風來救援	可以不用自己冒险进入迷宫，直接送给需要救援的人复活草等道具的进行救援的模式，仅支持近距离联机。
風來救助	如果自己在迷宫中死掉，可以通过这里获得救助代码或者发送到WIFI等待救助。如果自己想救别人，也可以在这里输入别人的救助代码或者WIFI号码进行救助。
番付	一个排名系统，除了本机排名还有WIFI排名。
對戰・協力	对战模式和协力冒险模式。仅支持近距离联机。
道具交換	支持近距离和WIFI两种模式的道具交换。WIFI道具交换需要互相登记FC才能启动。
すれちがい通信	类似擦肩通讯模式的一种。
その他	其他。包括图鉴，设置等等选项。
戻る	返回上一页。

游戏中主菜单介绍

持ち物	打开道具栏查看和使用身上的装备。
足元	查看和使用脚底的东西。
技	夜晚用的技能。
その他	其他。包括图鉴，设置等等选项。
中断	中断记录。唯一的记录方式，需要注意的是每次离开游戏都要选择此项记录后退出到主菜单再关机，否则会按照游戏中死亡处理，身上的道具全部清空，并送回村子。
見渡す	观察四周的情况。



操作&游戏界面

冒险的准备——初心者之家







游戏开始会有一个名为初心者之家的地方，位于第一个村庄的楼梯图标处。主要用来讲解风来5的整体系统，对第一次接触游戏的玩家很有帮助，而且每成功一个任务还会随机送一样道具，对于初期迷宫冒险帮助很大。接下来我们先以初心者之家为基本线索，详细的介绍下风来5的整体系统。由于初心者之家的几十个任务毫无难度，所以这里不介绍具体流程，只详细介绍每个任务涉及到的系统问题。任务一共8页多，52个。一开始只有2页，2页完成后追加为5页，5页完成后追加为9页。游戏到后期遇到昼夜变化系统时，在上面还会增加夜の修行所。黑夜系统将在一周目攻略中进行说明，此处不再赘述。

第一页

1.这里涉及到的是风来的基本战斗方式，回合制。即我走一步，敌人走一步的模式。在敌我双方相距一格的时候，可以选择原地打出一拳，等敌人自动靠近，这样可以去的攻击的先机。

2.这里是讲解斜向移动的使用。虽然按两个相邻方向的移动键即可完成，但是按R键为进入强制斜向移动的模式，这样可以防止误操作的发生。

3.加速跑的使用。按B键即可加速跑。但是需要注意的是，游戏为回合制，自己加速的同时，敌人也会迅速靠近。

4.原地转向的使用。按Y键可以自动转向有敌人的一方，结合十字键可以原地转向不同的地方。

5.满腹度的设定。迷宫中有满腹度的设定，满腹度在每隔几回合便会消耗一点，需要吃饭团或者仙桃来补充。一旦满腹度为0，那么每回合将消耗1HP，直至死亡或者补充了满腹度以后。

6.观察总体情况。在一个房间里时，可以通过打开游戏菜单，选择見“渡す”然后用十字键移动视角来观察整个房屋的情况。

第二页

1.HP的恢复。HP不满的话，可以在迷宫中通过行走来恢复。遇到打不过的怪物时，可以回头往后走几步，HP恢复以后再进行攻击。同时按住A和B两键可原地踏步走，当然此时回合流逝的速度十分的快，注意靠近的敌人。

2.装备的必要性。游戏主角本身没有防御力，而且攻击力也十分有限。所以在风来的世界里，武器和盾的重要性远超所有游戏。除此之外，提供各种特殊效果的腕轮也是必要的装备品之一。

3.远程攻击的道具。矢和石是本作中的两种远程攻击的装备。当然也有好坏之分，但是除了伤害高低不同以外很少有特殊效果。此外需要注意的是，矢为直线攻击，攻击距离远，遇到墙就会停下。石为曲线攻击，攻击距离近，但是可以隔着墙把石扔过去对怪物造成伤害。

4.草类道具的使用。类似弟切草，草药这种可以恢复HP的草类道具，在满血的时候吃可以增加HP的上限。而有些草不是用来吃的，类似混乱草，毒草这类道具，虽然可是吃，但是吃掉以后会中相应的状态，一般都是投掷给敌人使用。

5.杖类道具的使用。杖类道具拥有100%的命中率。杖后面的数字表示了这把杖的使用次数，此外，使用次数为0的杖扔出去依然可以产生一次效果。

6.卷物类道具的使用。卷物也同样拥有100%的命中率，除了一些可以给范围性的敌人造成异常状态和伤害的卷物以外，还有一些可以给自身造成有利影响的卷物，十分方便。

第三页

1.墙角的利用。在有墙角处，斜向的敌人普通攻击是无法打到的，当然敌人的普通攻击也是。但是远程攻击类武器，杖类武器的魔法弹，以及投掷出去的道具，都可以通过墙角。

2.碰到一群怪物时候的对策。如果刚进入房间，房间内有一群怪物，那么就赶紧退回到隧道里。这样怪物会追上来，但是因为是隧道，所以可以1V1的逐个击破，防止被围攻。

3.壶类道具的使用。壶类道具，主要是用来放进去东西的，特别是保存之壶可以算作迷宫历险必备道具了。不仅可以装下最多5个道具，放进去的道具还可以防止各种异常状态。比如放进去饭团，就可以避免饭团被腐化。此外还有可以加血的背中の壶，可以合成的合成の壶等。

4.札类道具的使用。札类道具需要投掷出去使用，可以给敌人造成各种异常状态。而且札可以叠加，同类的札只会占用一个物品格。此外札的效果还是范围性的，但是命中率不是100%。

5.力量值的作用。力量值和攻击力相关，力量越高在装备一样的情况下攻击力也就越高。中毒会导致力量下降一格，可以消毒恢复。力量值的上限也可以通过吃对应的草来提升。

6.道具的识别。在一些高级迷宫里，道具都是不知道是什么效果的未识别状态。草类，卷物类使用过一次就会知道是什么。武器类，盾类装备上就能知道是什么。杖类，札类，壶类，腕轮类则需要自己通过效果判断。

第四页

1.道具的封印和祝福状态。道具名字前面一个红色的叉代表处于封印状态，封印状态的道具其实是可以使用的，但是没有效果。比如带有特殊效果的盾或者武器被封印后，依然有其本身的防御力和攻击力，但是特殊效果无效。前面有个黄色的铃铛为祝福状态，祝福效果的道具会在效果上有所加成，比如盾和武器被祝福后防御和攻击会上升，被祝福的卷物可以读两次，被祝福的草效果会翻倍。

2.武器的强化。武器和盾的强化在游戏中也是很重要的一环，被强化的装备强度会上升。除了通过天惠卷物和地惠卷物以外还可以进入锻冶屋强化，迷宫中也会碰见提供强化服务的NPC。需要注意的是不同等级的武器可以强化的上限也不同。

3.道具的诅咒状态。道具名字前面有一个骷髅头代表着这个道具被诅咒了。诅咒效果的道具一般是不能使用的，被诅咒的装备可以被装备上，但是无法卸下。和封印不同的是，被诅咒的武器装备上依然可以发挥其拥有的特殊效果。和封印状态一样，都可以通过特定的道具或者NPC来解除状态。

4.物品的合成。通过合成の壶或者迷宫中出现的合成怪（下面有任务会专门提到），可以进行道具的合成。武器和盾类道具的合成规则是，第一个放进去的道具为A，第二个为B，那么合成出来的是拥有B效果和A+B强化数的A。杖类只能合成使用次数。不同种道具之间一般不能合成，但是少数道具的效果可以合成到武器或者盾上，由于太多，不一一列出。

5.仙桃的使用。仙桃为本作新加入的道具类别。和饭团一样作为食物出现。但是除了填饱肚子，还可以赋予主角各种正面效果，十分实用。

6.陷阱的讲解。陷阱也算是迷宫的一大特色了，一般是看不见的，但是踩上去就会出现效果。低级迷宫的陷阱效果并不明显，高级迷宫不仅陷阱数量多，而且踩到一个都有毙命的危险。一般通过相应的道具可以看到陷阱在哪从而避免踩到。

第五页

从这里开始大部分任务都在讲特殊道具的特殊用法以及各种怪物的特性，因为前面涉及到很多使用的方法，所以这部分将不再详细说明。

1.草类不同的用法。前文说过，草类投掷给敌人也会造成相同的效果，所以在此不再赘述。

2.壶类不同的用法。一般壶都是往里放东西的，但是如背中の壶，则是用来按的，而如四二钵则是要扔出去。

3.困つた時の卷物的用法。该卷物效果是在困难的时候产生的相应效果。比如没血了会补血，饿了会补充饱腹度等等。

4.聖域の卷物的用法。该卷物是需要放在地上，然后站在上面不动即可免疫所有物理攻击。但是离开后或者遇到龙火攻击，卷物就会消失。

5.怪物特性的利用（1）。该怪物的特性是扔给它东西就会导致经验翻倍，但是需要运气，因为有可能扔进去道具它就自爆。

6.怪物特性的利用（2）。迷宫中会有偷钱的和偷道具的怪物，虽然不会对主角造成伤害，但是被偷走东西还是很郁闷的。不过盾里面有可以防盗的特殊效果。

第六页

1.怪物特性的利用（3）。诸如火龙这种可以远程攻击的怪物，可以走斜线避免它们的远程攻击。

2.风的惩罚。在一层待的时间太久的话，就会起风，第四次起风就会把人直接吹回村庄，等同于死亡。

3.合成怪的利用。详细合成规则请看前面。需要注意的是，不同类别的道具合成只能用合成怪合成，合成壶无效。

4.门的利用。门是迷宫中的机关之一，经过后会自动关闭，攻击一下会打开。怪物打开需要把门破坏掉。不同形式的门作用也不同，针刺型的杖的攻击可以穿过。银色门则不能。蓝色门一般进入房间后会自动关闭，消灭掉房间内所有怪物后会打开。

5.隐藏道路的讲解。迷宫中存在隐藏道路，如果看到过不去的地方，可以试着攻击附近墙面，就会出现道路了。

6.怪物的升级。怪物消灭掉怪物，或者消灭掉NPC，就会升级。升级的怪物不仅攻击防御更可怕，还会附加很多新的特性，所以需要注意。

第七页

1.回復の腕輪的用法。恢复腕轮的作用是装备后HP恢复速度加快。当然满腹度的下降也会加快。

2.遠投の腕輪的用法。装备该腕轮后，投出的所有道具都会有穿透效果。不会遇到墙或者砸到怪物而停下来。

3.予防の卷物的用法。读取该卷物以后，所有异常状态都无效。

4.封印の杖的用法。对着怪物挥出，就会让怪物进入封印状态，所有特性都不能使用出来。

5.場所がえの杖的用法。这个杖的作用是对着目标挥出可以和目标交换位置。

6.水がめ的用法。现在水边装进水，然后对着陷阱使用，可以消除陷阱。对着拿武器的怪物使用，可以让对方攻击力下降。

第八页

1.冷えびえ香の壺的用法。放入任意道具，就可以进入心頭滅卻状態，所有火焰类攻击，爆炸类攻击无效。

2.トドの壺的用法。对着道具按壶的话，就会出现一个小偷怪把面对的道具偷进壶里。商店里的也可以偷，而且不会进入偷窃状态。

3.投钱的用法。按着B键快步走到钱袋上，可以不捡起钱袋。然后用背包里一个道具交换或者直接用保存壶装起来，就可以把钱保存为道具形式。对着怪物扔出的话，可以对怪物造成钱数十分之一的伤害。比如100G就可以造成10HP的伤害。

4.杖的合成。前面说过杖的合成仅限同种类，并且只会合成使用次数。

5.怪物的特性利用（4）。第二个房间的怪物需要注意是魔法免疫的，而且攻击力极高，在迷宫里遇见一定要小心。

6.怪物的特性利用（5）。海马怪的特性是远距离跳过来砸人并且直接落到主角身后。而木偶怪的特性是你往哪走，它都会在你面前。最后一点跟着地面上的饭团走才能不让木偶堵住楼梯。

第九页

1.速度差的利用。使用鈍足の杖可以让敌人减速，此时如果吃掉すばやさ草自己的速度会上升一级，此时就可以一回合行动四次了，非常好用。加速和降速最多可以叠加一次。

2.怪物的特性利用（6）。爆弹怪在剩最后一丝血的时候会进入爆炸状态，如果此时再打死它就会爆炸。攻击力高或者使用封印类道具可以有效避免爆弹怪爆炸。

3.共鸣效果的讲解。特定的盾和武器和腕轮装备在一起可以产生共鸣效果，比如可以装备两只腕轮之类。具体效果太多不方便一一列出。

4.他の恵みの卷物的用法。效果是随机强化一个道具栏里的物品。

以上就是全部初心者之家的任务，道具应该攒了不少了吧，那么接下来就开始我们的迷宫冒险吧。



一周目要点流程攻略

イノリの里



在右上角的屋子可以发生剧情，剧情后村子里一直向右走就会进入游戏第一个迷宫。（左上角的房价可以发生NPC剧情。）





第一次进入狸猫商店可以30G抽奖，强制获得游戏中的重要功能——图鉴。大家一定不要忘记获得，之后可以利用仓库和道具存放处来整理下道具，从村子的右面离开村子即可进入第二个迷宫。

オウマのはこら

初始等级：1
迷宫层数：3F
携带道具：可
携带NPC：无NPC可带
昼夜变化：常昼

游戏的第一个迷宫，按照惯例是给新人练手用的，十分简单，如果之前通过了所有的初心者之家的任务，即可轻松通过。通过后来到**ネコマネキ**村。此外游戏的主菜单还会追加齐所有的功能，包括通讯联机等选项。而且本迷宫在通过后会自行消失，之后可以在两个村子间自由往来。

ネコマネキ村





村里设施介绍

图标	名称	说明
	解咒屋	可以花钱解除身上所有不在壶里面的道具的诅咒和封印。
	仲良しの证屋	购买以后可以吸引固定种类的怪物成为自己的同伴。但是杀掉此类怪物证会消失。
	仓库	存放东西的地方，同时可以使用各种东西。
	救助中心	接受了救助别人的代码以后可以在这里进入救助迷宫。
	狸猫商店	在地底除了可以花钱进行4选1的抽奖以外，还可以炼成道具。把道具放入下面的大缸里一天或更多天（现实时间）后就可以取出，可以让各种道具附加新的特殊属性成为新品种道具。
	银行	存钱的地方。
	商店	可以够买各种物品，商品随机，但是一般都是初级物品。
	物品存放处	和仓库不同的是这里不能对道具进行使用和操作。
	技能图书馆	更换自己黑夜里用的技能的地方。游戏中后期开启。
	ポイソトショツプ	第一次进入会获得一个积分卡。在迷宫中踩一个圆形双色道具可以获得积分。积分可以在这里换取各种高级物品。
	楼梯口	前往下一场景的地方。

運命の小道





初始等级：1
迷宫层数：5F
携带道具：可
携带NPC：无NPC可带
昼夜变化：常昼

游戏的第二个迷宫，也是正式迷宫的第一个。依然毫无难度，建议在本迷宫多多搜集道具，以备中后期使用。在3层的时候需要小心蜜蜂怪，有几率会在濒死的时候使用毒刺对主角造成大伤害附带混乱。4层的绿色大鸟会用草类道具武装自己，有几率会给主角造成某种草的特效。不过一般都是正面效果。而在初心者之家中介绍过的经验翻倍怪也在这里出现注意利用。5层过后来到フォーチュンタワー入口。

フォーチュンタワー入口





发生和NPC熊猫姬（タオ）的剧情。分别介绍了过去，未来和现在三座塔。过去の塔难度最低，现在の塔难度最高。之后可以花费1500G雇佣熊猫姬当做NPC使用。熊猫姬的特性是用回旋镖远距离攻击多个敌人，非常实用，不过不是很耐打。接下来我们就以简单，普通，难的顺序把三个塔打通吧。

過去の塔





整体难度可以算作是正式进入风来的迷宫世界。刚进入就会看到元气男（ジロきち）变成墓碑躺在门口。丢给他一个药草就可以原地复活了，然后元气男成为NPC伙伴。元气男的唯一特点就是可以死后变成墓碑，然后丢个恢复类草就可以复活。此时需要注意的是，因为元气男为剧情必须角色，所以变成墓碑后一定要救起来，不可以丢下墓碑自己前往下一层，不然冒险都白费了。

接下来是本迷宫的历险。一般靠着前期随便捞的装备就可以轻松通过。需要注意的是一些带有附加状态的怪物，比如头顶有剑形图标的为攻击上升，遇见此类怪物在没有盾护体的情况下容易被秒杀。4层会开始出现初心者任务里介绍的魔法免疫怪物，其物理攻击也很高，特别注意。5层过后会强制发生救起一只狐狸的剧情（该狐狸为NPC，之后回到村子几次就会变为可加入角色）。6层出现的萝卜怪物会扔各种负面效果草药，不过一般为降速或者毒，威胁不大。7层会有可以降低装备强化数的烂泥怪，如果武器和盾没有镀金的话需要注意。

第8层发生剧情，之后回到**ネコマネキ**村。（P.S 小西林很萌呀。）

ネコマネキ村

整理装备后第三次通过運命の小道来到フォーチュンタワー入口，在フォーチュンタワー入口元气男依然会自动加入成为NPC。此外由于運命の小道还是没有任何变化在此不再赘述。不过这次我们的目标是现在の塔。

进入现在の塔之后便只能一路向前暂时无法回村子了，所以这里推荐用积分多刷一些复活草，打BOSS时会用得到。以及在其他几个迷宫利用脱出の卷物，回城，进迷宫的方式，多多搜集一些道具。在村子的右下角，石像洞窟的谜题和两个小迷宫也是刷物品的好地方。特别是类似扫雷小游戏的那个，难度不高，但是可以刷出的道具十分丰富。此外由于最终BOSS会召唤小怪的缘故，推荐利用合成怪**ドラゴン**草+盾的方式优先合成出防龙火的印。

現在の塔



初始等级：接续運命の小道
迷宫层数：8F
携带道具：接续運命の小道
携带NPC：可
昼夜变化：常昼

本迷宫推荐武器强度依然为10以上，盾强度为20以上，会轻松不少。本迷宫相比之前的迷宫基本相当于把怪物的出现提前了几层。比如1层就会有魔法免疫的怪物。此外紫色的蝎子型怪物会用毒攻击降低主角力量，需要注意。1层还会有很多合成怪，可以好好利用。4层会出现初心者任务中介绍的木偶怪，堵路不要紧，最怕它使出特技让HP上限或者满腹度上限下降，如果有保持腕轮就可以无忧了。此外剑客样子的怪物会弹飞身上的装备，小心装备不要被弹没有掉。



之后依然是第8层发生剧情，不过这次不是回村了，而是直接出现阶梯，然后西林和元气男来到仙人の庵。

仙人の庵



仙人の庵设施介绍

图标	名称	说明
	宿屋	可以花钱住宿，恢复满HP和满腹度。
	仓库	可以存放物品。
	見張り番	可以给武器和盾以及保存之壶贴标记。标记后的物品即使死掉也可以从这里领回来。
	かじ職人	强化武器和盾的地方。
	商店	买卖东西的地方。
	楼梯口	前往下一场景。

在仙人の庵整理下装备后，从上面出村子就可以来到下一个迷宫。

フォーチユンタワー秘境

初始等级：接续上一迷宫
迷宫层数：4F
携带道具：接续上一迷宫
携带NPC：可
昼夜变化：交替

这里出现了昼夜变化。在夜晚视线受到很大的限制，需要装备松明类道具照亮附近。此外夜晚的怪物也很强劲，而且只能从菜单里选择技能进行消灭，普通攻击只会对其造成1HP的伤害。此外黑夜对NPC威胁极大，特别是元气男如果死掉还没有草药复活，就会在进入下一层的时候强制送回村子，所以一定要优先保证NPC存活。



这里推荐武器的强度在20以上，可以保证两击肯定打死怪物。盾强度在25以上。不过即使盾强度在25以上对于黑夜里的怪物还是需要小心。

这里三层只需要小心物理攻击很高的人性怪物和会把杖的使用次数和卷物消化掉的红色翼龙。

四层发生剧情，之后继续前进来到下一迷宫。

フォーチユンタワー

初始等级：接续フォーチユンタワー秘境
迷宫层数：15F（层数接续フォーチユンタワー秘境计算）
携带道具：接续フォーチユンタワー秘境
携带NPC：可
昼夜变化：交替



游戏难度开始步入后期，难度提升比较快。4层需要小心紫色的魔道士怪物。它会很多杖的魔法，能瞬间传送走目标或者定身等等，危害十分的大。6层左右回大规模出现把头扔出去攻击的怪物，这个怪物平时物理攻击就很强，攻击距离是两个。而且在濒死时还会集气攻击，一般盾如果不给力很容易被集气攻击秒掉。7层的时候会出现升级版的海马怪和升级版的诅咒怪。相比伤害，一些关键道具被诅咒或者封印更让人头疼。手持双刀的怪物攻击力也不可小看。10层以后就会出现著名的风来人杀手——火龙了。龙火攻击为远程，无视防御的固定伤害。如果盾没有防龙火的印，很容易被杀掉。14层前后会出现蜜蜂的升级版，濒死时造成的伤害更高。

15层为BOSS战



该BOSS会召唤怪物来帮忙，攻击模式除了近身普通攻击外，还有激光扫射，范围为直线一排，还有爆气，范围为全屏并附带吹飞效果。除了普通攻击以外，BOSS的其他攻击对其召唤出来的怪物也有效。因为给BOSS附带特效依然会被BOSS消除，这里可以给自己加速，一回合就可以多攻击几次。多备点儿ドラゴン草用龙火对BOSS进行固定伤害。此外真空斩卷物也是必须的，可以有效的灭掉BOSS召唤来的帮手。注意元气男依然不能死，死了就赶紧救活。

一番苦战后胜利，发生剧情，通路打开，前往奇跡の塔。

奇跡の塔

初始等级：接续フォーチユンタワー
迷宫层数：10F
携带道具：接续フォーチユンタワー
携带NPC：可
昼夜变化：交替

游戏的最终迷宫，第10层为最终BOSS战，希望大家做好准备。此迷宫推荐武器强度20以上，盾强度30以上比较轻松。不过依然要小心夜晚的怪物。剩下这10层迷宫因为没什么好道具可以搜集，并且人物等级变高，升级也不是很快，所以推荐看到楼梯就赶紧前往下一层，有的时候往往和敌人纠缠会浪费更多的时间和道具。1层的时候小心小火龙，虽然不如火龙的攻击，但是也十分强悍。2层的时候有升级版萝卜怪，异常状态往往比高伤害更可怕。经过3层之后，回来到**すずめのお宿**，这里是最后一个休息整理装备的地方。

すずめのお宿





すずめのお宿设施介绍

图标	名称	说明
	宿屋	可以花钱住宿，恢复满HP和满腹度。
	商店	买卖东西的地方。
	仓库	可以存放物品。
	楼梯口	前往下一场景。

短暂休息后，继续奇跡の塔的冒险。

这里一般都是前期迷宫怪物的升级版，大部分特性大家都比较熟悉了，比如升级版的魔道士，升级版的绿色翼龙等等。而且强烈建议大家看到楼梯就下，以保存道具和实力对抗最终BOSS。

第10层为BOSS战

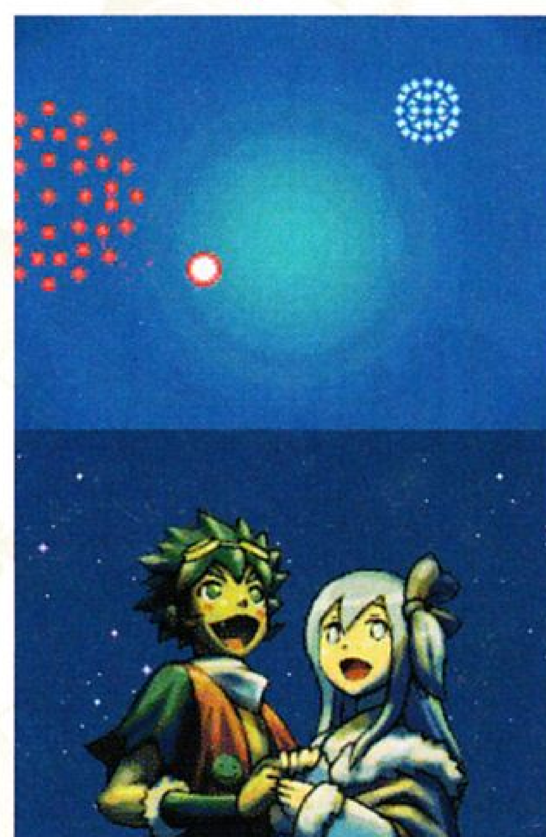


基本就是上一个BOSS的加强版，连攻击模式都类似。不过增加了对主角造成异常状态的攻击，但是使用不是很频繁。此外召唤的怪物清一色的为火龙，此时如果没有防龙火的盾，那么一回合四只火龙一只喷一次火主角就死定了。该BOSS的打法遵循前一个BOSS即可。元气男还是不能死，死了就要赶紧救活。

最后，历尽千辛万苦，总算击败了大BOSS，迎来了大团圆结局。



后记



シロきち的妹子おエウ没有死，最后大命运之神被西林和シロきち的勇气感动，帮助吉次郎创造了奇迹。这次的剧情让人颇感感动，特别是为了最爱的人勇于向命运挑战的勇气，比拯救世界来的更气势磅礴。

结尾最后的最后，西林和他的宠物可巴离开了村子，在森林里迷了路，结果又绕了回来，是的，风来人的旅途在一周目通关后才刚刚开始……



□文/肥皂

极限运动

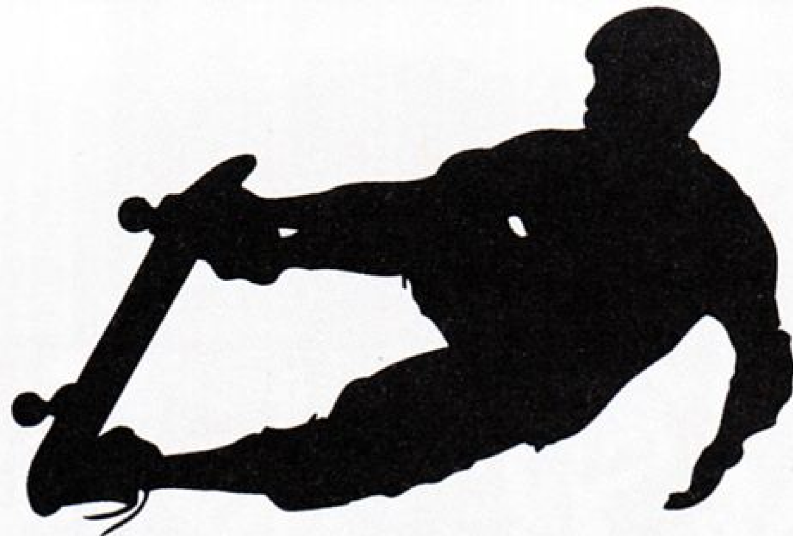
Who could be more fantastic than me?

极限运动，顾名思义，高难度、挑战人体和心里极限是它的不二标签，因极其华丽的观赏效果而在世界各地都大受年轻人的追捧。一方面，极限运动是平民化的，其运动类型多从日常的游戏、生活和工作中演变而来，可以说是一个人类在与自然和生活不断融合的进程。在街头巷尾，在路旁的公园，我们也经常可以看到“潮乎乎”的小青年们在那“折腾”。而另一方面，极限运动又是专业化的，由于它的高难度，所以一般人恐怕很难去上手，没有经过专门训练的话也不容易跨越自身的心理恐惧。

尽管极限运动带有极高的危险性，但其追求最大限度地发挥自我身心潜能，超越自我心理、身体极限，强调参与、娱乐和勇敢精神的特性却又让人欲罢不能。是的，年轻的人生何须循规蹈矩、按部就班，自由奔放的精神内核始终贯穿于极限运动发展的始末。同时，在极限运动中人类纵情山水、只身荒野也体现了人们返璞归真、回归自然、保护环境的美好愿望，因此极限运动现在已经受到了各界越来越多的普遍关注，甚至已经有国家将其誉为“主导未来的体育运动”。

城市的游乐场正在为你而开放

神色浪漫，炫酷刺激。
一种探索人类自身的潜能，一种激发身体与心灵极限的哲学。
只要你愿意，城市也可以是一座森林，高楼如林立的树木，街道如湍急的河流，你尽可以找到另一种不同于现在的自由方式。
极限运动——属于我们不惧的青春，那是一场无拘无束的快乐。
不言放弃、不惧失败
这是只属于勇敢者的游戏
整座城市会在你的脚下化为巨大的游乐场
而现在
它只为你而开放



无极限，不运动



极限运动的概念发展至今已经难以用简单的一句话来进行概括了，它的覆盖面非常之广，而且所包含的内容也已经非常之庞杂。通常来讲，极限运动本身的起源可以分为两大类别。一种是从游戏、生活和工作中演变而来的，比如滑板、攀岩等等；而另一种是由一项已经成型的运动演变而来的，比如极限滑雪脱胎于普通滑雪、悬崖跳水的灵感则来自于普通跳水。

鉴于目前极限运动在世界各地的迅猛发展，所举行的国际规模极限挑战赛也越来越多，其中知名度最高以及受到最高关注度的还要当属每年夏季和冬季各举行一次的EXPN极限挑战大赛。对于高水平的极限挑战大赛来讲，“无极限，不运动”则就是这些赛事的最高举办宗旨——一些形成组织并有完善规则的新兴项目在不断被吸纳，而一些开展已经非常广泛，群众基础雄厚，已经不再“极限”的项目则被请出，比如直排轮滑已经EXPN排除在外就是这个道理。



极限运动的分类

极限运动纵横“海、陆、空”多维空间的魅力是其他任何一项运动都无法与之比拟的，而极限运动其中的很多项目都是近几年才刚刚兴起、方兴未艾的体育项目。所以我们大部分人可能只知道其中的几个项目而在脑海中没有一个系统的脉络，或者对一些项目只知其名不知其宗，那么就让我们试图在庞杂的极限运动项目当中梳理出一个清晰的分类。

既然是分类，那么我们就需要一个标准来作为参照物，以运动进行时的季节差异来当做划分标准对于极限运动来说则再也合适不过了。以夏季和冬季作为分界线，大家常见的夏季极限运动项目主要有滑板、轮滑、小轮车、蹦极、冲浪、攀岩（有速度和难度之分）、滑水、滑翔、激流皮划艇、跑酷等等；而冬季项目主要包括高山速降滑雪、单板滑雪等等。那么，接下来就让我们盘点几个受欢迎度较高的极限项目以及其中的佼佼者吧。





1 都市魔幻——滑板

说滑板是当今世界最受欢迎、参与人数最多的极限项目一点都不为过。我们可以将滑板视为冲浪运动在陆地上的延伸。冲浪要受地理和气候的限制，而与之相比滑板则拥有更大的自由度。自全世界的第一块滑板在上世纪50年代中后期于美国南加州海滩社区诞生以来，这块板子就一直被誉为这个地球上“最酷”的运动。随着这项运动的不断推广和发展，滑板在整个欧美国家地区乃至如我国所处的亚太地区都具有相当稳固的群众根基，也因此滑板已经超脱了一个体育运动项目的范畴进而升华到了一种文化现象的高度。在滑板时人们所使用的语言、技巧、所穿着的服饰和酷炫的背景音乐，以上这些元素一同构成了独具特色的滑板文化。滑板文化在一定程度上引领着整个社会的流行文化风潮，甚至可以说影响了整整一代人的思想状态，仅在美国本土就有多达450万的滑板发烧友，如果你考虑一下美国的总人口数，就会发现滑板发烧友的人口比重有多大。



代表人物:托尼·霍克 （Tony Hawk）

托尼·霍克之于滑板就如同迈克尔·乔丹之于篮球，他们都是各自领域的天皇巨星，都受到过来自粉丝们的顶礼膜拜。是的，这个14岁就首夺职业挑战赛冠军的天才缔造了太多的滑板传奇。

早在学生时代，滑板就是托尼·霍克最大的爱好，他在苦练动作时曾4次磕掉牙齿，数次摔成脑震荡。不过天道酬勤，努力终于会换来回报。18岁时，托尼·霍克就已经完成了两次巡回表演，收入已经攀升到六位数（还是美刀，羡煞众人啊）。此后10年间，托尼·霍克统治了整个滑板界，在各项赛事中无往不催，并经过数次尝试后终于完成了之前被许多人认为不可能完成的高难度动作——“900°”（空中旋转两周半）。

托尼·霍克在退役之后选择了经商，并亲手缔造起了属于自己的“滑板帝国”，将滑板这项极限运动推广到全世界的每一个角落是他的最大梦想。“你知道，我喜欢那飞一般的感觉。”在接受采访时，托尼·霍克如是说。





2 征服雪山——单板滑雪

单板滑雪诞生于上世纪60年代中期的美国，被称作是“冬季的冲浪”。与其他极限运动项目相比，单板滑雪有着足够的资本可以骄傲，因为自1994年起，单板滑雪就被列入了冬奥会的正式比赛项目。单板滑雪分为很多种玩法，其中主要有平行大回转、U型池和新增不久的障碍越野挑战。自由洒脱、流畅优美，纯自然的雪原，快感随着速度而飙升，这就是单板滑雪，在寒冷的冬日照样能刺激你的肾上腺素。有的单板滑雪选手说，“一旦有过尝试，你就会感受到，如果世上没有了单板滑雪，那会是多么地乏味。”这项运动的独特魅力由此可见一斑。

代表人物：肖恩·怀特（Shaun White）

1986年出生的肖恩·怀特虽然还很年轻，但他俨然已经是这个星球上最好的单板滑雪选手和最有才能的滑板选手之一。肖恩·怀特有一个很拉风的绰号——“飞翔的番茄”，人们之所以喜欢这么称呼他，是因为他能在既有的技术动作中揉和进他人无法复制的个人风格。

肖恩·怀特有着充满传奇的人生经历，在出生时他就一名先天性心脏血管畸形病患者，这种疾病会使人的动脉血和静脉血混合，如果不及时治疗，只有10%的患者能够存活到20岁。因为该病，怀特5岁的时候就已经做了两次大型的心脏手术。但是怀特凭借自身坚强的意志和永不言弃的倔强，最终不仅战胜了病魔，还在父亲的影响下成为了一名职业单板滑雪选手。2006年，肖恩·怀特在都灵冬奥会单板滑雪U型池赛中折桂，为美国代表团争取到了一枚宝贵的金牌，在2010温哥华冬奥会上怀特又成功卫冕此项目的金牌。不仅如此，肖恩·怀特在2007年度世界极限运动会还获得过滑板比赛的冠军，因此他也成为了第一位既在夏季又在冬季世界大赛上夺冠的单板运动员。

3 神龙摆尾——BMX小轮车

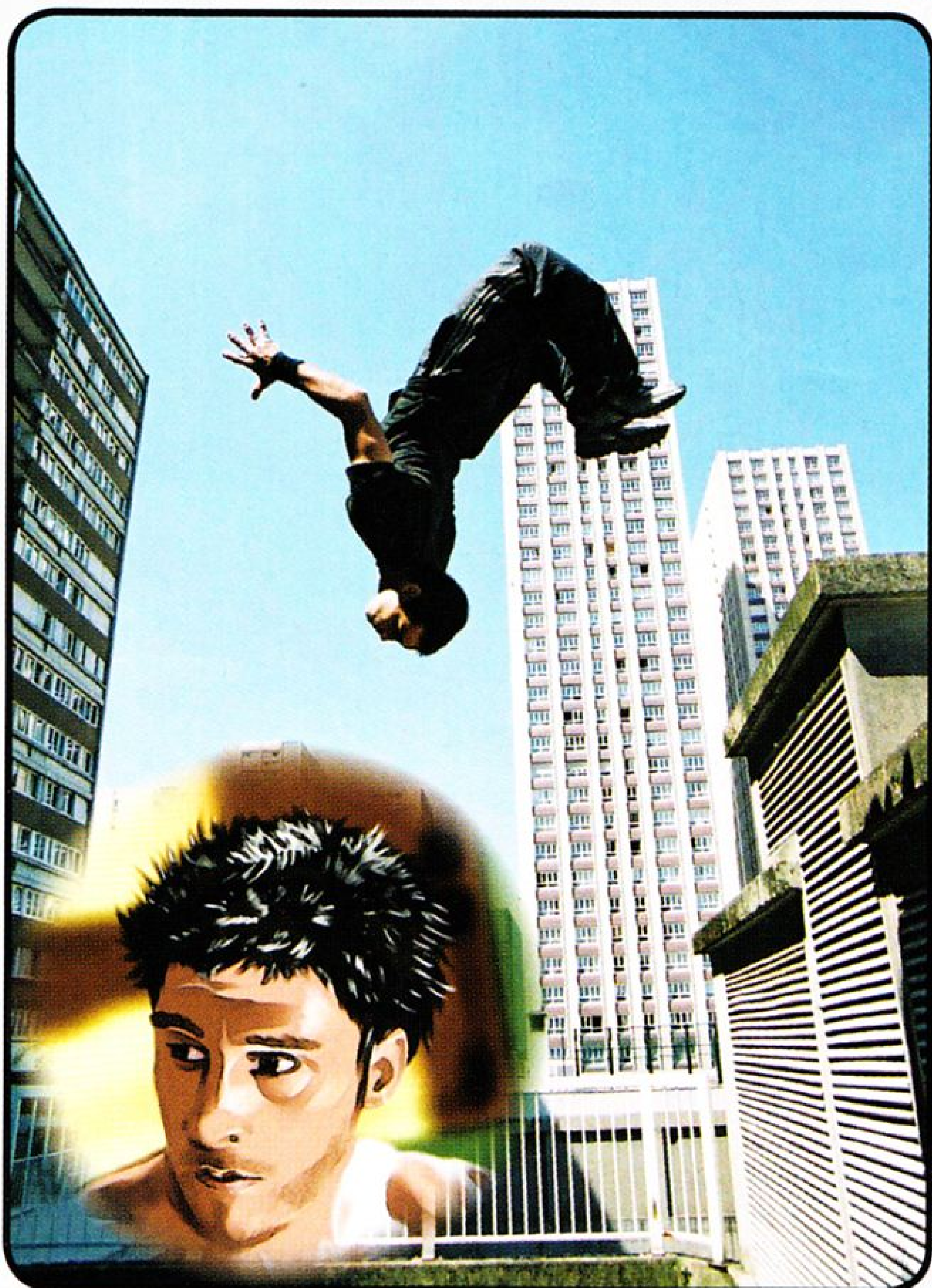
目前我们常见的BMX小轮车单车表演脱胎于BICYCLE MOTOCROSS（自行车越野），起初这项运动在上世纪70年代于北美地区大受欢迎。但随着滑板文化的风靡，到上世纪80年代中期时，大多数年轻人觉得只在泥地里比赛太过单一和无聊，于是开始把BMX拿到平地滑板的场地里进行类似于滑板的帅酷动作。并且由于BMX小轮车自身的特性，人们渐渐发现通过它可以玩的花式比滑板更多，也可以跳得更高，刺激程度比起滑板也有过之而无不及，因此，它的名字也逐渐演变成了BMX FREESTYLE。随着受众程度越来越普及，BMX小轮车已经受到了不亚于其他任何一个极限项目的关注度，并于2008年北京奥运会上首次亮相奥运大家庭。



代表人物：麦特·霍夫曼（Matt Hoffman）

如果说BMX小轮车极限运动已经在全球范围内建立起了属于自己的王国，那么麦特·霍夫曼就是雄霸BMX王国的皇帝。在1987年，当时只有15岁的麦特·霍夫曼就以最年轻选手的身份开始参加BMX小轮车巡回赛。在看到小霍夫曼的惊艳表现后，美国的相关媒体对其大加褒奖——“这位年轻选手的天赋已经无需赘言”，“他将重新诠释BMX小轮车的定义”……而后来的事实也证明了媒体当年的预言绝非浮夸之辞，麦特·霍夫曼用传说般的战绩为自己赢得了“神鹰”的绰号。

但在这些荣光的背后，霍夫曼付出了常人难以想象的代价，他在职业生涯中曾45次骨折，由于右肩的四旋肌已被撕裂了4次，所以他的右肩就再也没有痊愈过。在粉丝的眼里，霍夫曼就是超人的代名词，虽然他创伤无数，却仍在不断超越极限。每当身高6英尺、一头蓬乱黑发的他出现在人群中，孩子们就会密切关注着他的一举一动。“嘿！那就是霍夫曼。”



4 街头疾走——跑酷

跑酷，作为最拉风和最自由的极限运动项目，它并没有既定的规则，我们日常所生活的任何一个城市角落都可以成为它的运动场地，做这项运动的人们只是将各种日常设施当作障碍物或辅助，并在其间跑跳穿行。有人说，跑酷不仅是一项运动，而是一门艺术，超乎人们想象的超酷动作上演着一次又一次的顶级视听盛宴。街头疾走，更是是一种生活方式，不仅是对于人们肉体上的训练，更是教导人们如何学会专注以及克服内心恐惧的良方。

跑酷的动作讲究自由和创意，并不局限于某些固定的动作，每个选手都可以将自己的“独门武功”加入到跑酷运动里面，这项运动所追求的就是那种自由和出其不意的效果。没有亲身体验过跑酷的人是难以理解那种超然的高度的，在进行跑酷时，你会感觉到甚至整个城市此刻都只属于你，你只需要像小孩子一样，看着想要跨越的东西，想着想要跨越的东西就好了，这就是跑酷的视野。

代表人物：大卫.贝尔（David Belle）

有组织的跑酷运动正是诞生于这位貌不惊人的法国人，“跑酷之父”的头衔送给他是再也合适不过的。贝尔小时候就喜欢扮演忍者在房顶上跑跑跳跳，而随后在成长过程中他深受身为军人的父亲的影响，进而开创了跑酷运动的先河。贝尔在跑酷运动的发展过程中还受到了古老东方哲学的影响——跑酷是有两种形态的，流畅和利落的运动是“阴”，冲击性的运动是“阳”，你一定要找到适合自己的平衡点。是的，跑酷在贝尔的眼里不是流行的产物，而是属于人们心灵的进化。

大卫.贝尔倡导作为新生代的人类，每一个人都应该有自己的个性，有自己的信仰，有自己的人生哲学，“生活就像是由障碍和挑战所组成的，要克服这个过程，如果你精通跑酷，那你的人生就会得到更多的东西。”

代人飞翔的梦想

相信包括你我在内的大部分年轻人都会被极限运动所特有的魅力所折服，而且有不少都要跃跃欲试了吧。不过极限运动虽然够炫、够酷，但相应地也伴随着极高的危险性，如果没有受过专业训练就只能在场边干瞪眼了。可是，就这样的话，你甘心吗？没关系，好在我们还有游戏机和手柄，那么接下来就让我们在游戏世界中实现自己的飞翔梦想吧。









《托尼·霍克滑板》系列

在我国受众最广、影响最大的极限运动游戏系列就当属《托尼·霍克滑板》系列了，自该系列在PS2平台上演惊艳表现后就从不缺乏属于自己的拥趸。隶属于北美巨头Activision旗下的《托尼·霍克滑板》系列经过这些年的发展，所推出过的作品数量相当庞杂，而其中这些作品的素质也良莠不齐，总之接下来我们干脆就该系列的一贯优秀元素和传统来展开探讨吧。

将城市名胜的真实街景搬上游戏舞台是该系列一贯的做法，这样不仅能增强游戏的代入感，还能让人在游戏的同时能与从未去过的魅力情景来个亲密接触，所以这个设定一直广受玩家们的好评。想足不出户就尽览如巴尔迪摩、费城、华盛顿、巴塞罗那、纽约之类的世界名城吗？《托尼·霍克滑板》系列绝对是你的不二选择。同时，游戏中支持玩家DIY自己喜欢的角色外型、想经历的故事走向以及你想要展现的各式滑板风格，游戏自由度在同类作品中已经算是佼佼者了。最后，值得关注的就是写实度了，不过对于这点玩家们倒是可以放心，毕竟打着“托尼·霍克”旗号的制作还是完全有实力为大家再现炫酷滑板动作的。

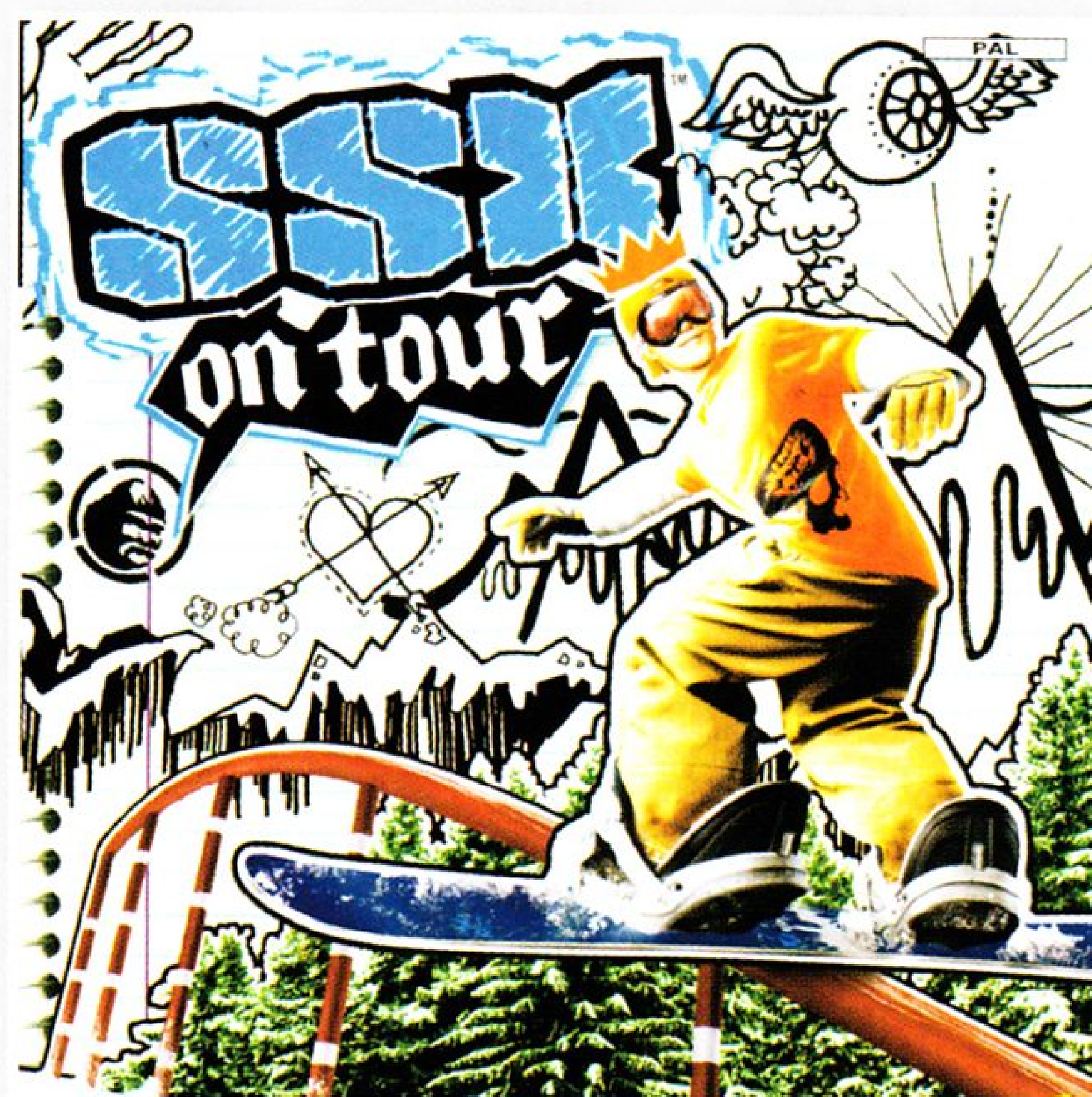
另外，在这里值得一提的是，自进入PS3/Xbox360次时代后Activision没有满足于Wii平台既有的配套平衡板，而是单独推出了一款《托尼·霍克滑板》配套周边。这种真实的体感设计使得游戏的操作感更趋细腻和真实，使游戏的整体节奏也越来越紧凑，绝对值得大家一试，而700大洋左右的价格也是铁杆粉丝们心里所能接受的。

《SSX4》

EA BIG在PS2时代为玩家们呈现了不少以极限运动为主题的游戏，而这款《SSX4》在我眼中可以算得上精品之精品。《SSX4》一经推出，就凭借其颇具创意的极限滑雪高山速降在玩家群体中引起了不小的波澜。游戏的速度感和操作手感俱佳，坐在电视机前的你虽然隔着一层电视屏幕，但仍然可以犹如身临其境般地体会那超音速的腾空速降感觉。在游戏中，玩家可以根据自己的喜好自订角色的外观，包括角色的体型、发型、脸孔、服饰以及滑雪板的种类等，都可以随心所欲自行设定。在这里值得一提的是，EA BIG在制作游戏时与滑雪运动相关产品厂商产开了切实的合作，因此，玩家们在游戏中见到的滑雪板以及相关服饰、用具等都是与现实中别无二致的。

《SSX4》同时具有较高的可研究性——争夺奖牌或征服赛道是玩家的首要任务，但请务必记得与此同时你还得保持足够华丽的风格，因为这将影响你的名声和过关后所得的分数。想要完美征服每项赛事的话还是需要玩家们花费上一番功夫的。前不久，EA SPORTS公布了由加拿大工作室操刀的《SSX》系列最新作——《玩命速降》，只是不知道现在已经改弦更张的《SSX》还能否带给我们一如既往的感动。

想在体验风驰电掣的速度感、施展腾空飞越绝技的同时成为万众瞩目的极限偶像吗？快来参加SSX极限滑雪挑战赛吧。



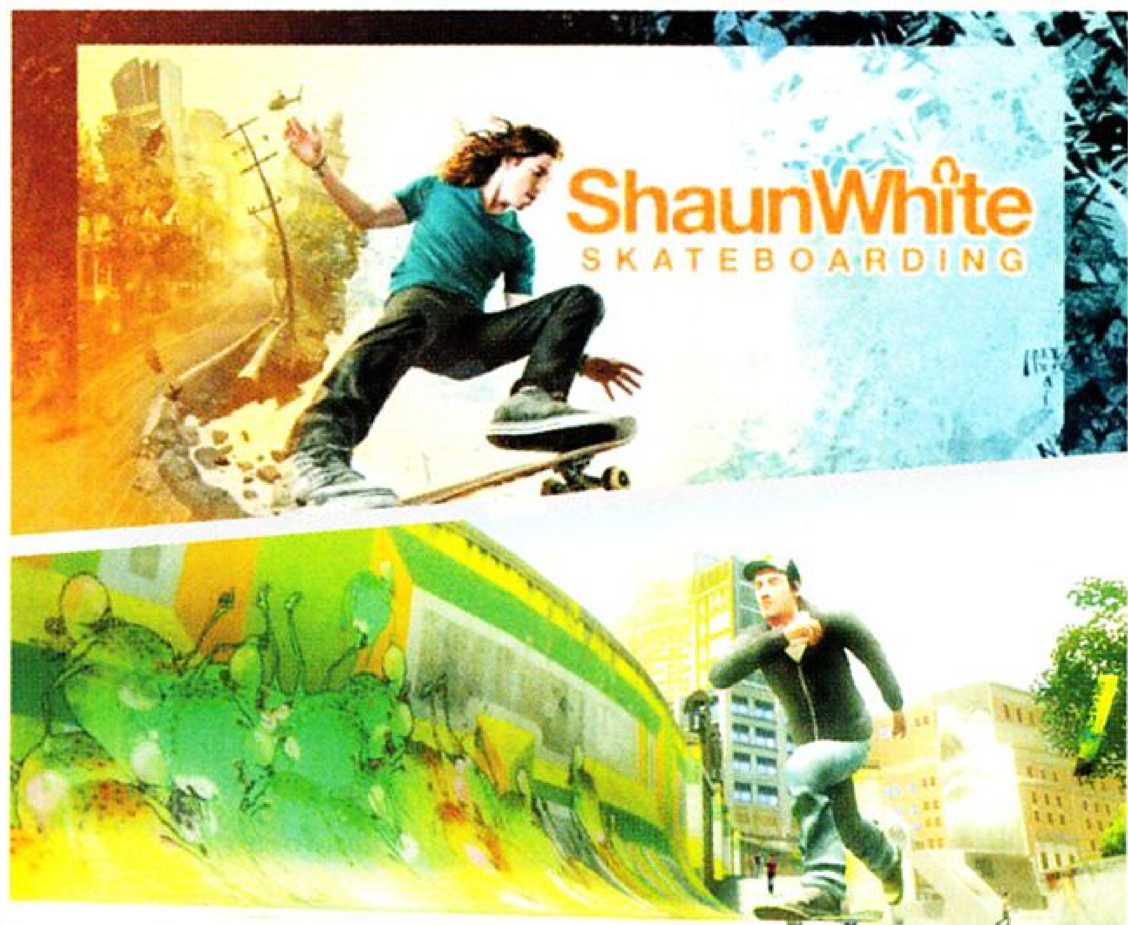


《肖恩·怀特单板滑雪》

《肖恩·怀特单板滑雪》是第一款育碧与肖恩·怀特本人开展跨界合作而催生的游戏作品，可以说正是这款游戏的成功从而催生了最近才发售不久的《肖恩·怀特滑板》。这款游戏在制作时采用了与育碧旗下看家作品《刺客信条》同样的引擎，因此，《肖恩·怀特单板滑雪》也如同《刺客信条》一样具有广袤的世界观。《肖恩·怀特单板滑雪》为我们创造出了一个视觉效果惊人并能与逼真NPC们开展互动的广大滑雪世界。

藉由次时代主机的强大机能，游戏支持玩家选择在世界各地开放式山丘上自定义的开放滑雪方式。征服极限的巅峰状态，在偏远地区开拓属于你的路线，或是与其它滑雪好手在既定的滑雪赛道上一较高低都是你在游戏中可以切切实实做到的事情。除此之外，《肖恩·怀特单板滑雪》的游戏内容可不仅仅只是滑雪板喔，无论你是否站在滑雪板上，你都可以和朋友同乐！丢雪球打雪仗、一同旅行到秘密地点或是记录下好友绝妙特技的影片都是这款游戏的特色，当然，你还也可以通过网络与全世界分享自己精彩的单板滑雪经历。

肖恩·怀特将亲自披挂上阵在游戏中扮演玩家的朋友以及导师，他将帮助你提升自身的单板滑雪技巧。此外，如果你的表现足够出众，那么成为下一个肖恩·怀特也不是不无可能喔。



《肖恩·怀特滑板》

这是肖恩·怀特继08年《肖恩·怀特单板滑雪》之后再度与育碧展开跨界合作而推出的作品，大有和业界大哥《托尼·霍克滑板》分庭抗礼之势。在游戏中，玩家除了可以挑战肖恩·怀特亲自挑选的80种花式动作外，还能帮助肖恩·怀特一起用滑板来帮助世界找回失去的色彩和激情。游戏的操控方式非常简单，玩家只需利用手柄左类比杆来控制滑滑板的方向，推动右类比杆即可施展多种滑板花式动作，比起《托尼·霍克滑板》要方便、简单不少。

另外，游戏中除了有出现在现实生活中的真实物件外，还有天马行空的Shaping Rail乱入。这些Shaping Rail会随着滑行而自动延伸让玩家能随意穿梭于城市的各大建筑之间。控制Shaping Rail的感觉已经超越了滑板运动，而更像一个具有超级能力的漫画英雄。打破监视镜头的桎梏，在城市中纵横驰骋，再配之以爆破场景、子弹时间和绚丽画面，本作在创新度方面做足了功夫。

让我们用滑板神奇的力量，将死气沉沉的世界改造成滑板天堂吧！

《爆走！山地自行车》

《爆走！山地自行车》是PS2时代由SCE本社所制作的一款以山地自行车极限高山速降为主题的劲爆游戏，游戏于2004年发售，当时在我国大街小巷的包机房中这款作品拥有着极高的人气，甚至可以说是风靡当时包机房的乱斗聚会游戏代名词。玩家要一边骑着山地自行车冲刺下山，还要一边要出超人般的空中特技。在享受超乎寻常的快感的同时即时想出各式的花式特技是玩家们上手本作时所要优先掌握的基本技巧。 本作中所包含的特技动作种类十分丰富，并完全依据现实中的BMX小轮车特殊技巧而采集——空中大回旋、360度侧空翻、神龙摆尾等一系列帅气动作等待着玩家们来亲自展现。《爆走！山地自行车》中收录了多达24个以世界各国的美丽山脉为蓝本的比赛场地，例如欧洲的阿尔卑斯山脉、美国落基山脉等等，让玩家在进行极限运动的同时还有机会欣赏一下身边壮阔的美景。

本作的最大魅力，也可以说是最吸引人的地方就是可以对其他选手和阻挡前进路线的踏青客、小动物进行攻击，由此所延伸出的乐趣更是让人回味无穷。玩家之间如何互相整蛊以及挑战最好的名次令玩家们乐此不彼，在当年那个满是汗味和烟味的狭小包机房内，有多少年轻气盛的少年曾为本作留下过发自内心的笑容呢？





《镜之边缘》

这是EA DICE以全新的设计理念，革命性地打造出的一款新型态第一人称游戏。注意，这里所说的第一人称不是指射击游戏，《镜之边缘》是一款活脱脱的第一人称动作游戏。虽然女主角在冒险过程中可以偶尔拿到枪支来进行攻击，但枪支不能填充弹药、用过即丢，制作方的意愿就是希望让玩家以第一人称视角来身历其境感受女主角肢体动作冒险时的真实观感。

《镜之边缘》以“第一人称视角”和“跑酷动作”的完美结合为主要特色，玩家能够在第一人称视角下做出爬墙、荡摆、翻滚等跑酷的基本动作。在游戏进行过程的过程中玩家需要根据地形和敌情，灵活运用多种跑酷技巧以逃脱敌人的追击，并以最快速度到达目的地为最终目标。游戏的另一大特色是以白色为整体基调而渲染出的明亮都市场景，整体画面风格与PS2平台《杀手7》的漫画渲染方式有几分相似。在这片白色基调的场景中，所出现的红色物品则代表着可以进行攀爬或者跳跃等动作，即象征着希望与沟通，女主角来追逐红色、找寻希望的过程贯穿与整个游戏。

整部作品中令人震撼的动作表现很容易让人联想到大导演吕克·贝松参与的经典电影《企业战士》，没有先进的武器军火、没有先进的载具奔驰、没有随传随到的支援兵力，我们只有依靠在游戏中徒步地跳跃和飞奔方可逃出生天，而这也是本作所创造出的全新迷人要素。

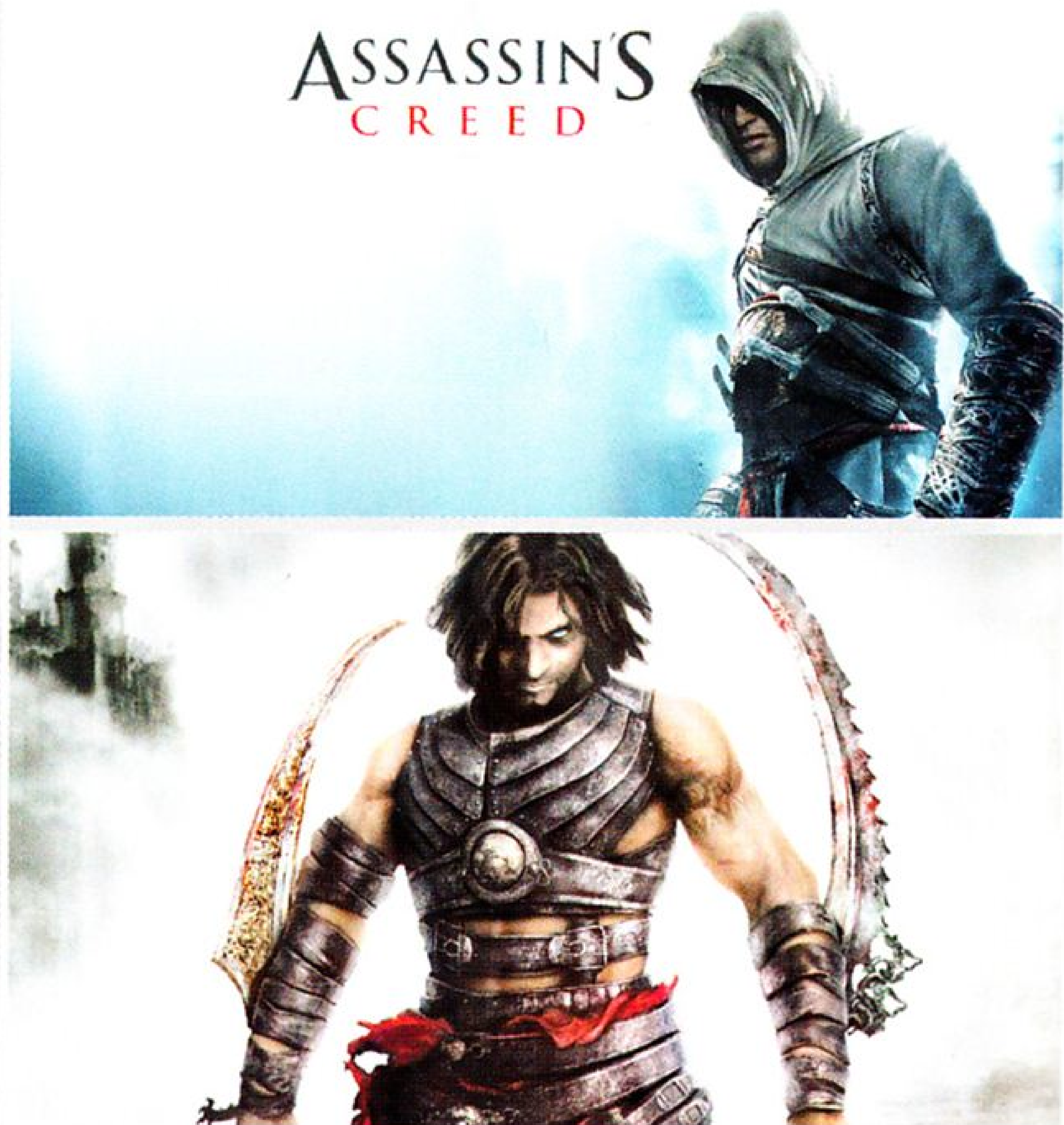
初次上手时，你一定会为其中的刺激感官效果而发出尖叫，很快，你就能体验到凭借出神入化的流畅动作在大楼间穿梭时的快感并沉迷于其中不能自拔。

《刺客信条》
《波斯王子》

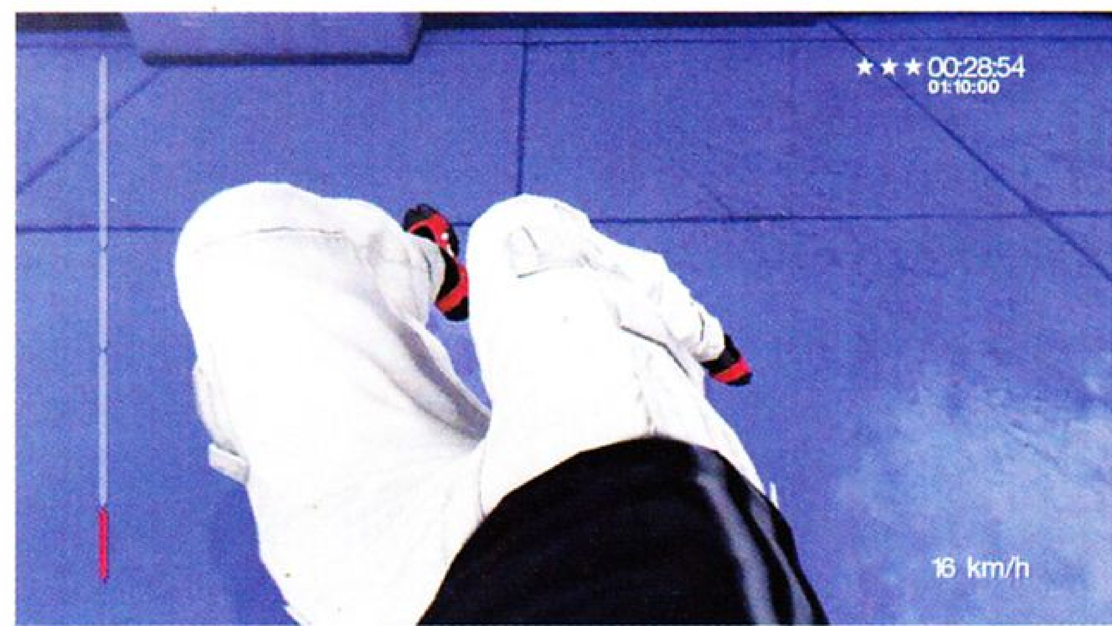
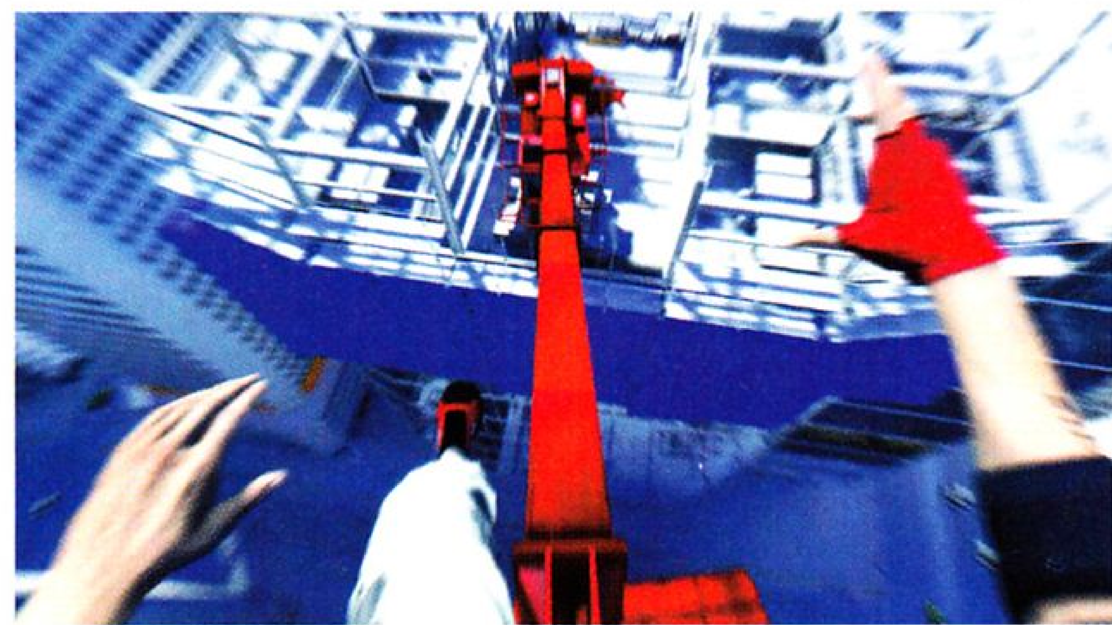
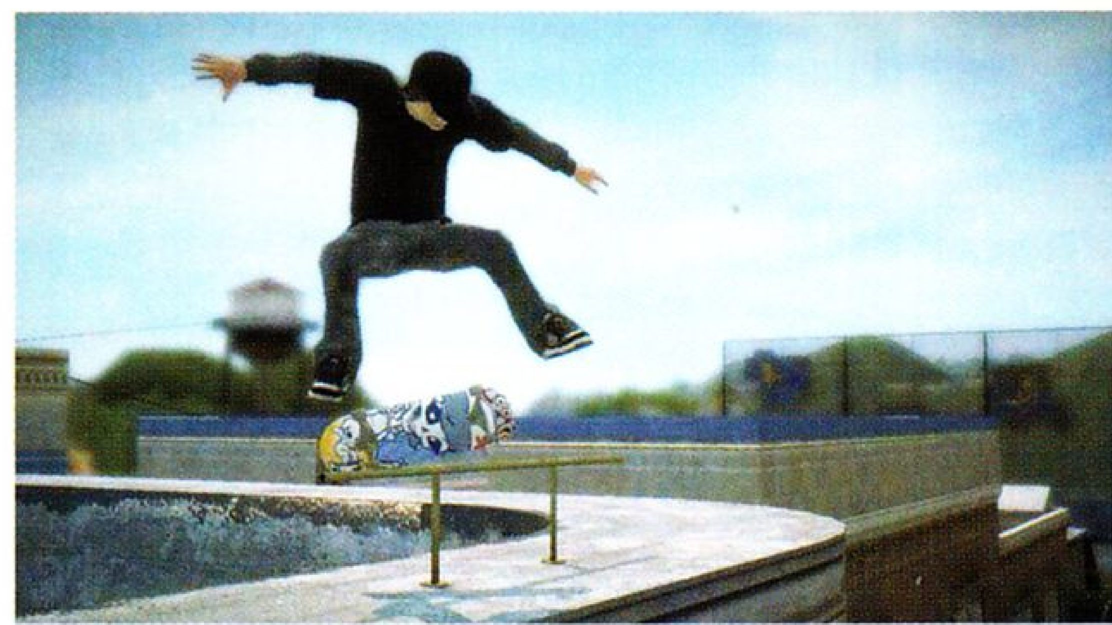
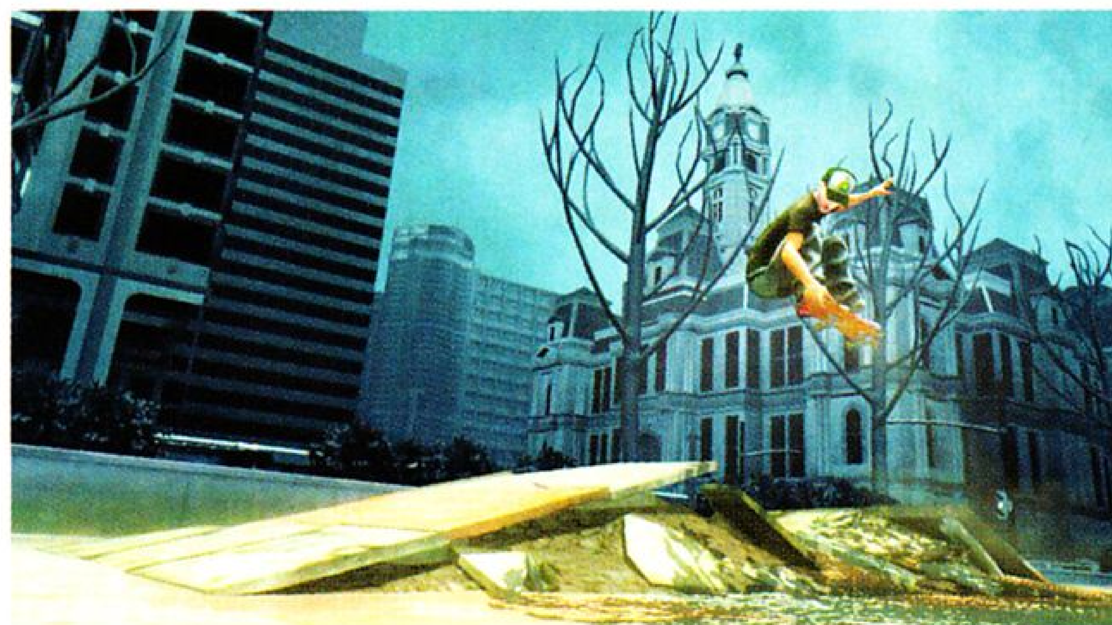
这是两款大家都耳熟能详的作品，那么可能有人就要问了，这两游戏又跟这期特别策划的主题有什么关系呢？且慢，当我们看到以上两座中的主人公在游戏场景中以体操运动员式的动作飞檐走壁，越过各种障碍化险为夷的情景，这不是跑酷的话还能是什么呢？跑酷讲究“不走寻常路”，而不论是矫健如猴子的波斯王子还是对敌人下手比亲爹还狠的佛罗伦萨之鹰，又有哪位正儿八经地“走过路”呢？

玩完《波斯王子》的最大后遗症就是当你走在街上时，看到围墙或者高处路面的平台总想去试试能不能向上攀爬，或者干脆是否能直接踩墙而过。而《刺客信条》就跟跑酷运动距离拉的更近了，游戏中的古代城市多为完全自由开放式设计，你可以选择在其中的任何一个角落活动，通向目的地的路线也远远不止一条，怎么行进全凭玩家的自身意愿。当主角遭到敌方追杀或在追杀目标时，看着其中的人们翻上爬下、飞檐走壁，一场跑酷的视觉盛宴也就此上演了。

基于以上理由，我之所以把《刺客信条》和《波斯王子》归类于跑酷类游戏的原因，相信大家能够理解了吧。如果将来有一天以上两大主角作为隐藏角色而出现在某跑酷游戏中我也是绝对不会感到意外的。







不说不专业

——数典极限运动术语——

滑 板
(SKATEBOARD)

The Ollie	不用手而带板腾空，这也是滑板发烧友入门时应该掌握的第一个动作。该动作由发明者Ollie Gelfand的名字而直接命名。
The Aeriall	选手踩板在横杆上滑行，该动作对于个人的滑板控制感有较高的要求
5-0	磨后桥，即“five-oh”。用滑板的后桥在障碍物边缘上磨碾。所谓磨碾，即用滑板的桥体而不是滑板轮。
50-50	磨双桥，与5-0相对应，在障碍物边缘上用滑板前后桥同时磨碾。
Wheel Slide	侧滑，横向刹车。不用脚拖地的方法减速制动，而是突然转体90度，靠滑板轮的摩擦力来刹车。
Rock'N Roll	坡道U型池动作。选手滑上坡道上沿，然后使滑板前桥过沿，停住，转体180度，接滑下。
Mongo-foot	滑手前脚踩板，后脚踏地前行或是后脚踩板，前脚踏动驱动滑板的动作。
Impossible	绕板,使滑板绕脚而转。
Flip	翻板，使板面沿纵轴转动一至数圈后又以滑板轮落地的动作。

跑 酷
(PARKOUR)

Lache	运用手臂力量抓紧一物体，并从该物体悬空接至另一物体或是穿越两障碍物之间的空隙，类似于体操里的双杠动作。
ArmJump	从一个障碍物跳至另一个障碍物时，由手臂力量先攀上障碍物边缘，随后再快速翻越障碍物。
CatJump	模仿猫从低处往上攀爬的姿势，手脚要与障碍物垂直，往上攀爬时动作要迅速有力，随后以类似于跳马的姿势翻越障碍物，并安全着陆。
GapJump	从一个地方或物体出发，跨过一条宽阔的鸿沟，跳到另一个地方或物体上，这个动作通常是紧接着翻转动作进行的。
PrecisionJump	从一个物体出发，并准备跳跃至另一个目的地。
Tic Tac	跑墙的第一式，一只脚接触墙面发力，有时则是为了避开前方的障碍物而用脚在墙上横向行走的一种技术。

BMX小轮车
(BMX FREESTYLE)

Tail Whip	神龙摆尾，在空中将小轮车以前轴车把为中心进行旋转。
No Footed Can Can	选手双脚完全离车腾空飞行的动作。

如果你所追求的是血腥、暴力般的刺激感受，那么抱歉，在极限运动中没有这些；
如果你只想在女孩面前出风头装酷，那么抱歉，极限运动不是用之于此的；
如果你只为最求名和利，那么抱歉，极限运动不会满足你的欲望；
那么，极限运动里有什么？
犹如摇滚乐的激昂、流畅，这是前行的战鼓；
这里有奇思妙想，不经意间的天马行空；
有对压抑已久的情绪的释放，有对自然的亲近更是对灵魂的一次洗涤；
童话般的浪漫，寻找原衡的哲学；

当然，仅仅只靠这一期的特别策划是无法将庞杂的极限运动概括全部的，希望今后有机会我们还能就这一话题继续下去。在接下来的日子里，就让我们面对生活时随时都能充满信手拈来的自信心以及会心一笑的温暖吧。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

12.01-12.10



主任 宇多田

本次的实况比赛圆满落幕了，虽然最后宇多田输的只混到个第四，不过所有比赛包括输了的踢的都很开心，游戏竞技就是这样子，抛开输赢更重要的是玩家之间的交流，这次我就在参加比赛的选手当中学到了很多东西，大家都很好心的给我指点，总之我很开心，武腾你拿了第一肯定更开心吧，那场4:3很爽，以后有机会一定要再切磋啊！转眼就到了12月，刚刚把极品白金，白金总数也达到了30个，这个月还会入手《高达无双3》和《第三次生日》，下期的攻略您就瞧好儿吧~



科员 蔬菜汁

沉寂多时的狩猎大军又杀回来了……于是作息时间被切换为"加班状态"与"狩猎状态"，在面临截稿的这一周里明显大家都是顶着敬业的黑眼圈埋头苦干的，而有了自己新的地盘的宇多田童鞋和肥皂童鞋自然是更加日以继夜了，不过某些由于忙晕了头的人居然用到了年末要做总结这种借口来给自己撑版面实在是令人发指，好了说了这么多当然是希望各位呀呼嘿嘿——咿呀呀嘿——你知道我在说什么的，尤其是你，说你呢，头发零乱拿着书发傻的那个。



清洁工 赤银

唔……我的这阵子的空余时间都献给怪物猎人P3了。其实空余时间也不是太多，毕竟还有工作。而这一期电软结束后，下一期电软也马上就要开始了。所以说实际上玩游戏的时间还是要用挤出来的。据最新消息下一期赤银负责的攻略是《光明之心》，前两作咱也都很喜欢，TONY大师的人设外加超级豪华的声优阵容，玩个游戏还有什么别的所求吗？其实《高达无双3》和《第三次生日》赤银也会玩的，不过是在工作和猎人的闲暇时间吧……估计不会太多。



被研究 肥皂

最近的游戏时间毫不吝啬的全部花费在了《怪物猎人》上，每天茶余饭后都是编辑部的狩猎时间。狂人赤银的对于本作极为痴迷，再加上这家伙又负责相关攻略，所以他的进度和装备自然领先我们一大截。因此也就自然出现了赤银一人力战怪兽，而其他人在大后方悠哉悠哉等着"蹭"素材的情景。编辑部怪物猎人第一劳力的名号果然名不虚传，大家鼓掌！说起这新的一年，最期待的当然是《战争机器3》和《神秘海域3》的直接对决，这怎能不让人肾上腺素加速分泌呢？



34分

双重国度 漆黑魔导士



NDS

LEVEL 5

2010年12月9日 1人

角色扮演类 全年龄

本作是由LEVEL 5推出的风格清新明快的角色扮演类游戏，除了这次的NDS版本《漆黑魔导士》之外还有与之相呼应的PS3版《双重国度 白色圣灰女王》，后者预计将会在明年发售。

推荐人群

- 喜欢原创RPG的玩家；
- 喜欢吉卜力的人；
- 喜欢久石让音乐的人；
- 在这浮世追寻那一缕清新的人

我一直很欣赏LEVEL 5的工作态度，以及他们游戏的风格，在这个追寻感官刺激的年代，只有这样的游戏才能让我们舒缓一下早已疲惫不堪的身心。宫崎骏的动画，久石让的音乐，再加上LEVEL 5出色的游戏，本作绝对值得所有玩家去尝试，你一定会被它的魅力深深吸引，我只希望以后这样的游戏可以再多一些，这样的游戏公司可以再多一些。

LEVEL5的游戏一直都让我关注，感觉他们是在一步一个脚印地认真做事，并且在积极寻找前进的可能。这次《双重国度》的声优阵容之强在DS游戏中并不多见，加上吉卜力工作室让人引起共鸣的画风和"魔法之书"这个原创要素，称它是今年最劲爆的RPG也不为过，包括片尾曲在内的很多要素都加入了代入感很强的动画特色。作为贺岁游戏太合适了。

LEVEL-5的游戏其实还是很不错的，不过对于宫崎骏大师的动画确实不太感冒。当然，我不否认它们的好，但是确实不适合我的口味。本作继承了宫崎大师和LEVEL-5的光荣传统，并且充分利用了NDS这一平台实现了完美的结合。游戏过程就好像是在身临其境地在看一部宫崎骏的动画，对于喜欢他们的玩家来说或许是一部神作吧。可惜赤银真的不来电。

LEVEL-5的严谨制作态度不得不让人由衷佩服，毕竟在如今这个被快餐文化浪潮所席卷的社会中，能保持"精工出细活"的工作态度着实不容易。游戏的独特创意让玩家倍感意外，配合实体魔法书的玩法不仅可以大大增强游戏的代入感和乐趣，还能拉动游戏周边的销量，不可不为"双赢"的制作策略。吉卜力工作室和久石让的参与更是为本作增色不少。



23分

不思议的迷宫 风来的西林5



NDS

CHUNSOFT

2010年12月9日 1~2人

动作角色扮演类 12岁以上

本作是今年年初发售的《神之眼与恶魔肚脐》续作，主角依旧是迷宫冒险家士廉，还有鼬鼠小不点，而且这次追加了新角色达欧，在本作中他们要挑战的是传闻里面住着命运之神リーバ的"幸运之塔"。

推荐人群

- 喜欢迷宫的玩家；
- 系列忠实拥护者；
- 可以在一款游戏上花很长时间的人；
- 转来转去也不会晕的人

我喜欢RPG游戏，但是这种绕迷宫的从来不碰，虽然从小的RPG经历让我练就了一手背迷宫的绝学，可是在面对着这种迷宫RPG的时候还是感到头晕恶心脑袋疼，不过有讨厌的就有喜欢的，肯定有玩家喜欢这种类型的游戏，我只能说一下我的个人看法，也许我没有体会到这种游戏的乐趣吧，但是就目前来说，请快点把这游戏从我面前拿走，我晕~

最吸引小编的是节拍性很强的背景音乐，加上不同场景的音效，成为并不出彩画面的最有力辅助。对武器装备十分在意的玩家可以在持盾的同时装备另一种武器进攻，既可以是近战的单手剑也可以用投石和弓箭进行远程攻击。在新要素之一的擦身通信（开机状态下与现实中同样开机的其他人实现交换情报和道具）功能中可以得到点数卡片，累积用来制造新道具。

不可思议的迷宫系列作品接触过不少，开始时感觉还很有意思，但是玩的久了真的觉得如出一辙，完全没有什么变化。本作也是，打开游戏铺面而来的是一种怀旧感，好久没有见到过这种上上个时代的游戏画面了。可惜怀旧感就是那么一瞬，接下来便怀疑起来，为什么我要来怀旧的？我明明是在玩一个新游戏的啊。好吧，可能是我对这个游戏的爱不够。

对于本作不得不说，这种质量的游戏画面简直太坑爹了，要是刚开始蔬菜汁没有说明状况我还以为他在玩GBA呢。另外，我实在无法忍受迷宫结合战斗的游戏节奏，本来就走错了，结果还要无奈的战斗，我直接拿头撞墙。当然，这游戏还是有属于自身的亮点的，譬如说配乐的感觉就还不错，另外对于铁杆来说应该会在本作中获得比我更好的游戏感受。

研究中心病历：

32分 圣恩传说F



PS3

NBGI
2010年12月2日 1~4人
角色扮演类 全年龄

本作是去年12月在WII上发售的《圣恩传说》的强化移植版，完整承袭前作内容，在画面效果提高的同时还追加了新服装、新秘奥义以及在结局之后追加的新故事，是PS3上不可多得的RPG游戏。

推荐人群：
- 传说系列Fans；
- 角色扮演类游戏爱好者；
- 喜欢华丽人设与声优的人；
- 对WII版很不爽的玩家

之前WII版因为众多的BUG被玩家奉为极品，因为还没有谁见过一个成品的游戏可以有如此多的BUG。这次转战到PS3平台没有新东西肯定不会有人买账，画面的进化不用多说，新加入的剧情和必杀技也肯定不会让玩家失望，最关键的是不用担心那各种各样的不可预知BUG啊！另外可爱的多罗猫还会出来晃悠一圈哦~喜欢传说系列的玩家不容错过！

作为NBGI年末的扛鼎之作，大量萌动画以及人气角色的加入让本作凝聚了很多令常人不能免疫的亲和力，加上声优众的卖力演出，相信玩过的朋宇一定会对美奂绝伦的画面激动不已。多罗猫与初音的加入更是为这部动画游戏披上了一层完美外衣。人设方面男性耍帅、女孩卖萌，游戏对应的年龄层比较年轻，而作为RPG游戏看板的故事性深度却稍显不足。

圣恩传说复刻版。当年在Wii上玩过一段时间圣恩传说，对于游戏的人设、声优、系统，还有那种清新、忧伤的感觉等都很有好感。而这次转战PS3平台，虽然游戏高清化了，加入了很多新要素，但当年的感觉却不知为什么依稀没有回来……或许是我老了吧。对一件事物的爱能够能够伴我和她走过一段人生，虽然还是喜欢，但习惯之后却少了那份激情。

本作的这次移植不仅仅只是画面上的单纯高清化，制作方针对游戏系统也是做出了比较厚道的强化的。作为NBGI的年末压轴大戏，本作的移植诚意和重制态度倒是不会让玩家们有敷衍之感。当然，本作的另一大卖点就是众多人气角色的登场，仅凭这点就绝对能博得老玩家的支持，不过对于新接触本作的玩家买不买账就不敢打保票了。

29分 太鼓达人WII 大家的聚会三代目



Wii

NBGI
2010年12月2日 1~4人
音乐节奏 全年龄

本作是太鼓达人在WII上的第三作，游戏保持了一贯的爽快感，让玩家在家中就能感受到太鼓游戏的乐趣。游戏依旧对应专业太鼓周边外设和传统控制器两种游戏方式，还加入四人同时游戏的全新模式。

推荐人群：
- 太鼓达人；
- 音乐类游戏发烧友；
- 喜欢可爱游戏的女生；
- 想要众乐乐的玩家

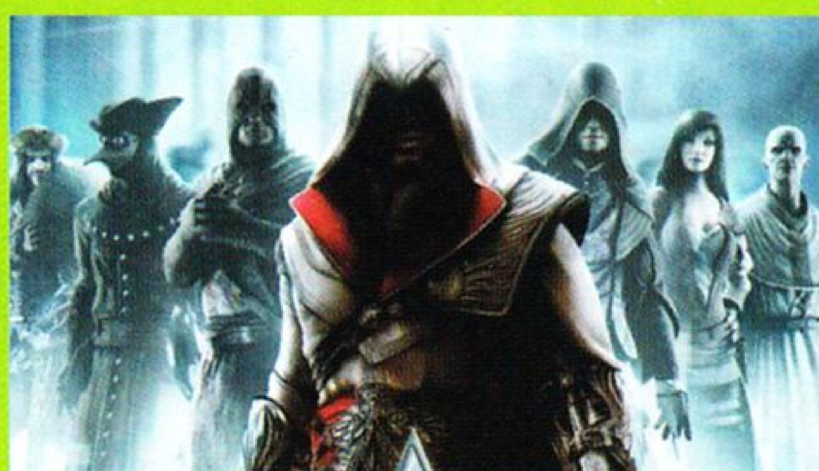
太鼓达人一作接着一作，人气还是这么高，记得我之前说过，咱很喜欢音乐游戏只不过实在是苦手，不过我家Honey是个音乐游戏达人。本作依旧是系列传统的游戏模式，更换了全新的歌曲，还加入了四人同乐的游戏模式，WII这主机还真的适合和家人朋友一起游戏啊，如果你想和你身边不怎么玩游戏的人分享游戏带来的快乐，本作绝对适合你！

作为年末推出的重磅音乐节奏游戏，看来眼镜厂已经下决心在这个时节大捞一笔了。Wii版《太鼓达人》比DS版更多互动要素，而加入的人气歌曲有70首之多，动画方面有《口袋妖怪》中的《Together》，《海贼王》中的《Jungle P》，《火影忍者》中的《ブルーバード》；游戏方面有经典的《超级玛丽》；另外还有大量时下热播的日剧主题歌。

太鼓达人实际上已经达到了一种高度，无法被超越，也无法超越自身的高度。游戏经典模式不会有太大改变，当然也不需要太大改变。只要根据时令增加写新歌曲，按时找些老歌曲来回顾，自然有人来买账。当然新增的小游戏等等也是值得一玩的，尤其是在家人、朋友聚会的时候，一定能够带来不少欢乐。相信本作也只能通过与人气作品的联动来扩大用户层面了吧。

对于现在《太鼓达人》系列新作的发售，我最关注的还是其中所收录的曲目是否有增加，是否有自己喜欢的歌曲等等。而本作的乐曲库也着实给力，收录了多达70余首的新老曲目，其中还不乏《怪物猎人》、《海贼王》、《火影忍者》等作品中的经典歌曲。4人同乐的游戏模式很容易就能营造出热闹的游戏气氛，非常适合朋友聚会的时候当即兴节目。

31分 刺客信条 兄弟会



PS3 X360

Ubisoft
2010年12月9日 多人
动作冒险 17岁以上

不要问为什么发售日是12月9日，这是日版啊日版！我也知道美版是11月16日！本作是《刺客信条》家用机的第三作，游戏背景仍旧设定在文艺复兴时期，玩家将有同伴的协助，不再是孤身奋战。

推荐人群：
- 暗杀潜行者；
- 系列作品Fans；
- 喜欢文艺复兴时期的人；
- 喜欢联机同乐的玩家

《刺客信条》系列我没有太大的发言权，因为前两作我也只是看别人玩过，本次的兄弟会集合了前两作的优点于一身，作品单机流程分量十足，收集部分也是前两作的大集合，想要把单机部分完美要花费大量时间，本作更吸引人的是多人线上模式，和自己的战友合力刺杀目标是一件很有成就感的事情，我的一些朋友就成天约战，让我这没游戏的人好生羡慕啊！

本作的特色之一是多人游戏，背景出人意料的设定在2012年。游戏中最吸引人的动作设计依然是刺杀术、伪装术等，刺杀术就不用多说，而主要是和环境融为一体的伪装术中，玩家可以拥有多种容貌，游戏的进展越深入伪装本领就越高；作为你的对手，电脑AI的设定也变得很高，遇强则强的拥有刺客后代基因的玩家们，一定会感受到超越前作的刺激享受。

虽然赤银喜欢动作类游戏，对于UBI的波斯王子系列也一向深爱有加，但不知为什么对本系列就是“萌”不起来。或许是自己更偏向于幻想风格吧……没有点神鬼、妖精或是科幻要素的点缀就找不到“燃点”。游戏中刺客们必须要靠伪装成NPC的样子才能不容易暴露自己的身份，当然也可以翻墙走壁出其不意接近对方。但总有一种模仿忍者天诛的感觉在里面呢。

随着网络的日益普及，现在越来越多的作品都开始以网络对战为卖点了。这款《刺客信条 兄弟会》的最大卖点就是与各地玩家的线上对战，而本作线上模式的最终表现倒也中规中矩。对了，在此值得一提的是以线上模式为卖点的本作没有将单人模式荒废掉。虽然比起以前这次主角只能在罗马一座城市中冒险，但是广阔的罗马城绝对不会让玩家有狭小之感。

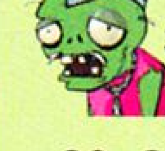
冬天来了，这是小熊这阵子感受最深的事，提醒各位读者一定要留意天气变化，及时增添衣服，千万不要冻感冒，流着鼻涕打游戏可不是件多爽的事情。还有本期开始电软加页了！我也有了自己的专栏，在这里打个小广告，希望各位读者多多支持「くまの部屋」哦~

另外在本期截稿日当天有两款很出色的作品发售，分别是《高达无双3》和《光明之心》，但因为这两款游戏都要在下期做攻略，所以评分也就一起决定在下期放出，毕竟如果这期上评分时间方面会太过仓促，这么短的时间我们不能给出一个公正的判断，这样对读者来说也可能造成误导。另外肯定会有人问为什么这个时候才给《刺客信条 兄弟会》评分，因为之前兄弟会发售的时候大作实在太多，所以错过了评分的档期，不过这次日版的兄弟会发售给了我们一个重新评分的机会，所以也就有了这一期《刺客信条 兄弟会》评分的部分，如果给读者造成困扰我在这里代表编辑部全体给您鞠躬道歉~喵呜呜~

评分细则：

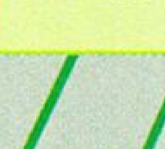

40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋



新的一年，新的开始，虽然现如今纸媒的压力越来越大，但是只要还有看电软的人，还有爱电软的你们，那么我们就不会有丝毫的懈怠，因为我们也爱着这本杂志，比爱更爱！

在电软加页的同时，宇多田也有了自己的专栏，听说专栏可以随便写自己想写的东西，随便释放自己的活力，随便展示自己的性格，相比赤银和菜叔来说我的专栏起步的要晚一些，但是小熊保证肯定要做的比他们的受欢迎！至于以后我的专栏定位是什么，这个问题我没办法回答，因为自己的专栏就是要写一些自己想写的东西，所以不会固定于某个范围，这样更容易发挥一些，小沛老大有意让我继续“米花通信”的感觉，我也很喜欢这种类型的定位，不过其实关于第一期究竟要写些什么还是让我纠结了好久，包括现在写下这些乱七八糟的卷首时还没有最终定下来本期的内容，难道我要用菜汁那凑字数的手段写满两页么？别开玩笑了，那么这第一期的「くまの部屋」就写写对于小熊来说生命中几个不可缺少的东西吧。





Part 1 游戏

作为一名电软的编辑，游戏当然要占很大一部分比重，不过对于我来说在成为编辑之前也是这样子，从四岁妈妈买回来的红白机，从九岁买的第一本电软，从十八岁的八省实况比赛第一，从今年正式成为电软的编辑，游戏一直陪伴着我，对于游戏我要说的只有感谢，因为她带给我数不清的感动，相信读者们也会有这样的感受，即使你现在在抱怨对于游戏的热情正在慢慢减少，不要担心这些，游戏就是生活中的调剂品，在你想玩的时候翻出几张游戏，你会发现你依旧是这么的喜欢这东西，从未改变。

关于家用机游戏这个在大陆不怎么流行的东西，我有一些话想要和读者们聊聊，那就是在如此混乱的背景之下我们应该怎么做。我相信现在国内大部分玩家都是在依靠着D版生活，相比那动辄四五百的正版来说，D版游戏是能节省很大的一笔开销，而且对于国人正版游戏的价格还是不怎么容易接受的。但是！你有没有想过国内为什么没有行货主机，为什么这么大的市场没人垂涎，为什么连马来西亚都有正规的市场我们却没有？大概有些人已经猜到我要说的是什么了，对！那就是支持正版。这时候肯定有人会说只靠一两个人是无法改变现状的，但是我要说如果每个人都是这种态度那我们永远不要指望有正规的游戏市场，但是如果有大部分人都有正版的意识，而且从自身开始做到支持正版那情况又会如何呢？这是一个老生常谈的话题，可是从未引起人们的反思，这样的恶性循环什么时候才会终结，其实我也不是一开始就玩正版游戏的，之前一直也是所谓的“五元党”，直到初三的时候才第一次有了一张正版游戏，是一张GBA的《龙战士》，从那之后我开始了自己艰辛的正版路，虽然很久才能买一张游戏，但是我保证这游戏我真正的认认真真的玩过了，试问你们手里挤压的那一叠一叠的游戏有几个真正好好玩过？有很大一部分人是因为这样对游戏产生了排斥感，游戏不再是一种享受反而变成了一种负担。



宇多田光

对于HIKKI，我不想多说什么，十年！说明一切，以后的十年二十年永远，更能说明一切！



支持正版是一个慢慢积累的过程，有人会问一个读书的人怎么可能有钱买正版游戏，这里我给大家大概说说我的方法，之前我说过我的妈妈不反对我玩游戏，可是需要注意前提是学习成绩能让她满意，为什么在许多家长眼中游戏是那么不入流的东西，为什么“玩物丧志”这破烂玩意儿这么多年了还有人在叨叨，这些不能去责怪别人，而需要审视自己，你在玩游戏的时候是不是给人的感觉就是“玩物丧志”？如果你在玩游戏的同时还能考出好成绩有谁会抱怨你游戏玩的太多呢？我想大家小时候都有过用考试成绩和父母索取奖励的经历吧，有没有想过那奖励会是台PS3，或者是一些你向往的游戏呢？

假如你是一名在校的大学生，那之前这种小孩子的方法就不再适合你了，大学生可以支配的时间会很多，而且这时候你应该去接触这个社会，所以假期的打工成为了一件一举两得的事情，在国外尤其是日本，家里的孩子出去打工是一个必要的过程，不要在娇滴滴的躲在家里了，是时候出来磨砺一下自己，用自己双手赚来的钱买些自己喜欢的东西，这个会有人反对吗？至于已经工作上班的朋友，本身游戏的时间就很少了，而且有了固定的收入，这样不是更适合买正版来犒劳一下自己吗？在忙碌了一周之后放松一下自己，不要再因为买了太多的D版游戏不知道该先玩哪个而头痛了，何必呢？

也许说了这么多还会有人觉得正版离自己太遥远，但是我说这些不是要每个人都去买正版，关键在于中国玩家要有正版的意识，就算现在没有能力，那我们也要朝着那个目标前进，这样中国的玩家才有将来，我从初中那第一张游戏到现在已经攒下了200多张正版，前提我不是富二代，也不是有钱人，但是我做到了，你为什么不可以？



Part 2 足球

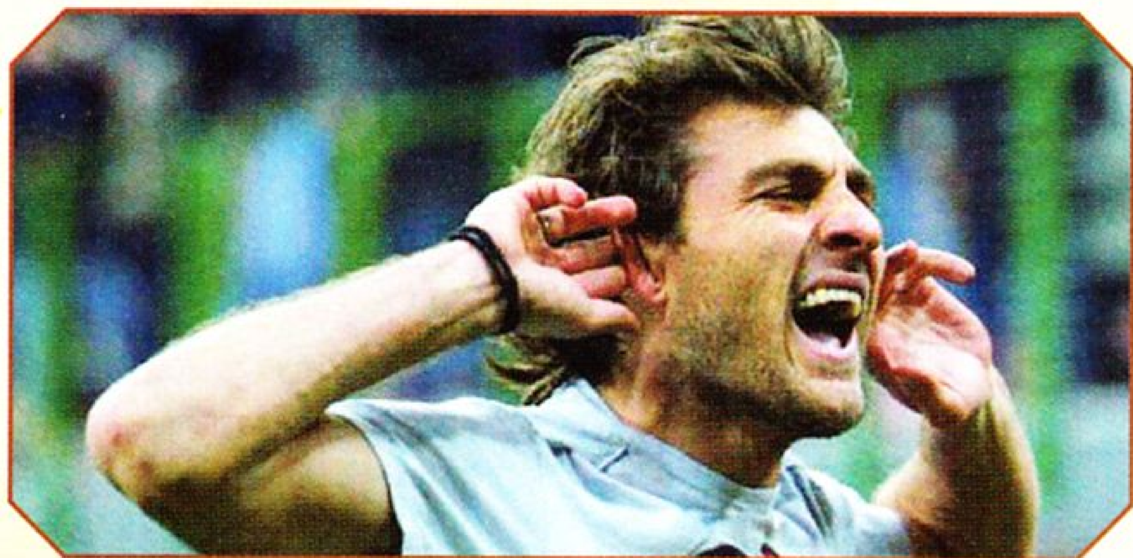
除了游戏之外小熊最大的爱好就是足球了，记得前几年在大学我随手写过一篇关于足球的东西，我想把它留在我第一期的专栏里面，题目叫作《谁来延续我的足球梦》：

我不知道在皮皮退役之后自己该喜欢谁，这几年虽说有很多类似梅西 C罗等出色的年轻球员，但一直还没有谁能让我有眼前一亮的感觉！因为只有那种感觉才能让我迷上对方！甚至疯狂~哪怕在他们退役之后我还时常惦记着，每当我喜欢的人挂靴后我就多了一份遗憾，遗憾以后不能再看到足球场上飞奔的他，遗憾再也不能为了他的进球欢呼流泪……

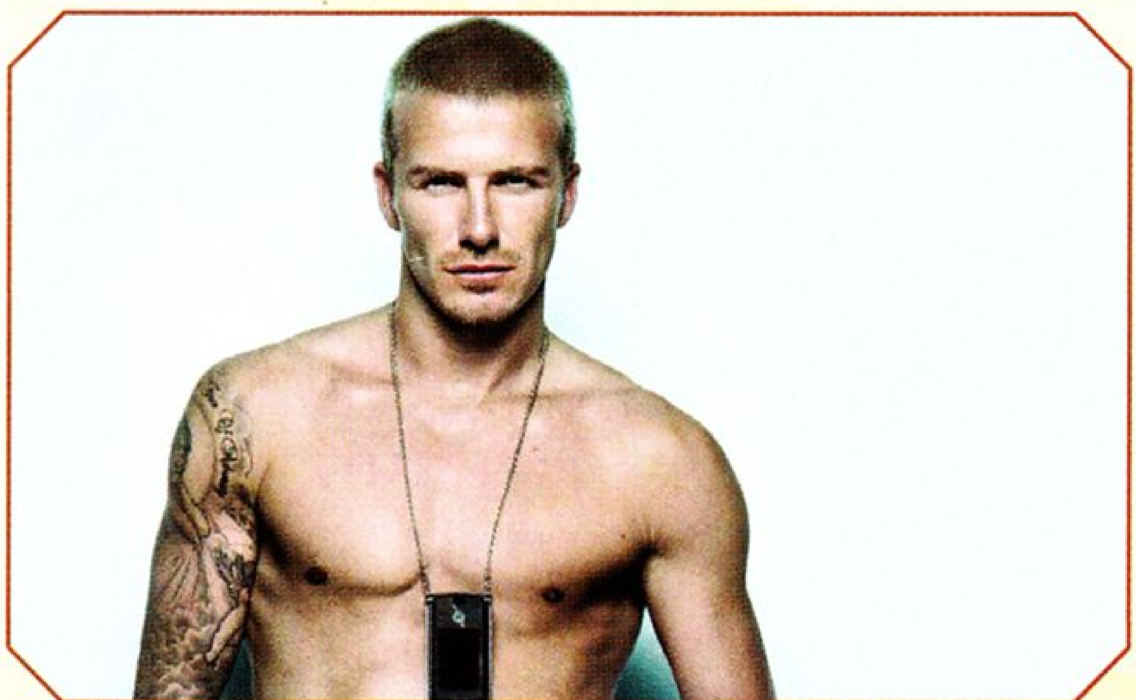
我刚开始接触足球让我眼前一亮的是英格兰9号，他让我把9作为自己的幸运数字直到现在，那时我才不到十岁。他在进球后高举右手的标志性动作也许在其他人眼中显得很傻，但我看来那是一支球队领袖的成熟！在我看来那是君临天下的国王才配举起的右手！身为一名标准的中锋，卡位、抢点、头球攻门的技术一流，球队点球也肯定交给他，队长袖标从没摘下过。我对足球的初恋，幼稚的让我怀念！虽然当时的我还在被越位这东西弄得晕头转向，但是我心里已经在对自己说：足球这东西这辈子我都爱定了！



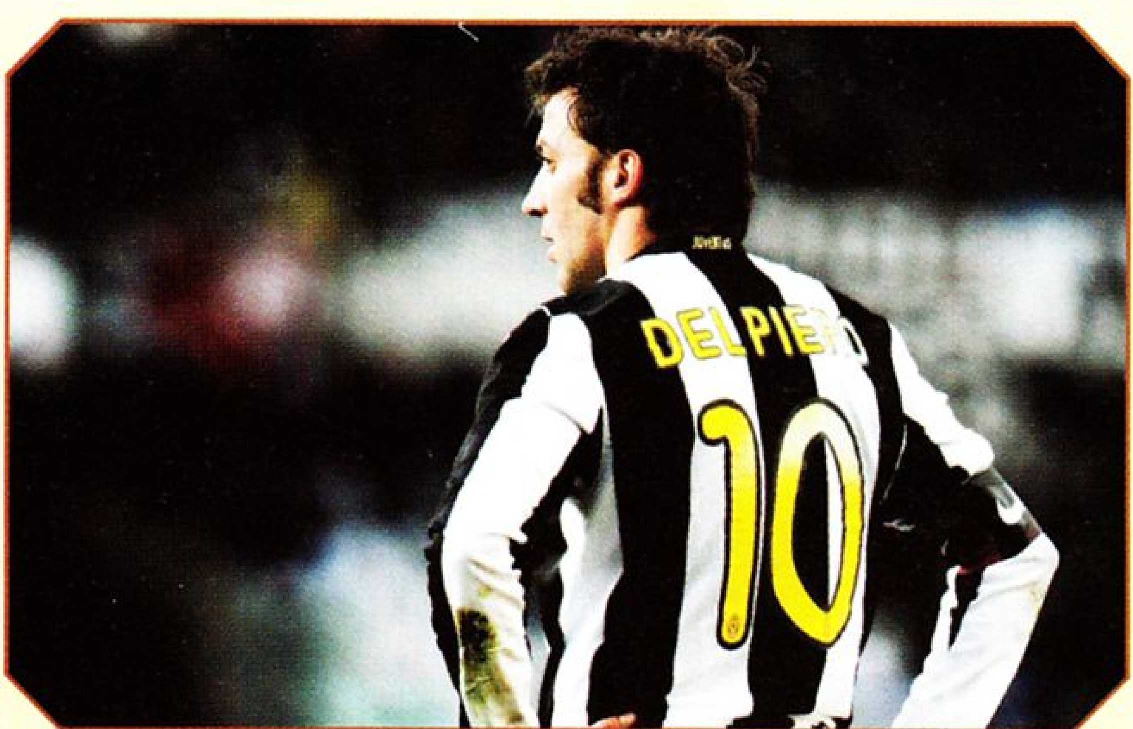
紫百合的崛起，伴随着战神一次又一次的机枪扫射，这个在亚平宁呼风唤雨的阿根廷人，有着阿根廷标志性的飘逸长发，有着意大利中锋的强壮身体，有着巴西人出色的技术……他的速度、爆发力、大力轰门、鱼跃冲顶、凌空抽射、倒挂金钩……我不知道要用多久才能数完战神身上的优点！想想就能明白，我一个凡人怎么可能说的完神身上的优点呢？我陪着战神经历了紫百合的鼎盛、降级、再升级、见证了他的忠心！后来为了可以举起联赛冠军的奖杯，战神来到了罗马，成为了这个城市的国王！在这里他也第一次举起了自己梦寐以求的金杯！当我看到佛罗伦萨球迷对身穿罗马球衣的他打出了"叛徒"的横幅，我愤怒了！难道他们已经忘记了降级后谁甘愿待在乙级，忘了他们曾经称呼谁为自己的国王？当我看到02年小组失利后的巴蒂俯身痛哭时，我也哭了，哭得比他还伤心！但是我清楚的记得那时候我嘴里不停的在说：巴蒂别哭了，别哭了，你是最棒的！



浪子BOBO……奇怪自己为什么这么迷恋中锋这个位置的人，人们都说BOBO的身体素质极高，体格强壮的他拥有一般高中锋没有的平衡感，其实说实话那时侯我更觉得他强壮的肌肉像是肥肥的脂肪……对于BOBO我不在乎他那频繁的转会，不在乎他情感方面的纠葛，一切别人口中的缺点我都不在乎，这个时候的我就像是形容热恋中的女生一样（再次申明：我是爷们！）看BOBO角旗附近戏耍出击门将后的零度弧线，看BOBO空中落雷一样的头垂破门，看BOBO帅气的外脚背诡异弧线，就算是在亚特兰大的BOBO都不时的为我们奉献着一粒粒精彩的进球，快速反击中用速度秒杀防守后卫，中场附近胸部停球后转身抽射！BOBO进球后把手指放在嘴上的动作，霸气十足！冲着自己球迷把手放到耳朵上让欢呼声再大些，再大些！那时他脸上又会露出孩子一样满足的笑容~这两个动作虽然不是BOBO独有的，但是也只有他做的时候才有感觉，才让我们这些人心醉！



贝爵爷，一个充斥着争论的人，没有哪个球员像他这样接近于娱乐明星！有人说他相比球员更应该叫作好莱坞明星，我赞同！但不要用这个当作讽刺他的借口！我很厌恶那些说小贝只有漂亮脸蛋没有脚下技术的人！如果你是站在我身边说这话，那么我会好好和你切磋一下中国的优良传统：功夫！没有技术怎么可能立足于世界足坛？只靠漂亮脸蛋是不能在足球圈混出名堂的，国足里面也有几个挺帅的，我怎么没听说他们在英超、西甲、意甲扬名立万？相反倒是经常听到他们打人或被打的消息……再说贝氏弧线有几个人能媲美？有哪个新人敢刚刚上场就尝试中场射门？又有几个人能将对阵希腊那记关键任意打进？有谁能为了国家在场上拼命跑动、铲球、卡位、传球，有谁能在完全极限的情况下拒绝主教练换人的决定，表示自己还能坚持？有谁不在乎自己的身体跑到狂吐？没有别人！只有小贝可以！就像马拉多纳的上帝之手，很多人都模仿过，但是没有一个达到曾经的高度！小贝也是！没有人能超越属于小贝的红色7号、三狮军团7号、白色23号！就像进球后的十字造型，他代表着英格兰，代表着世界顶级运动员，代表着"完美男人"。



最后当然是金童Piero！皮皮拥有上面几个球员所有的优点！他像希勒一样是整支球队的核心领袖！只要他在场上队长袖标必然属于他！他有巴蒂的王者风范，虽然没有谁叫过皮皮是都灵或尤文的国王，但这里"王子"就是最高的象征！他甘愿陪着球队一起从最低谷慢慢爬起来！愿意待在板凳上等待自己上场展示才华！只要能让尤文军团走得更远，升得更高，他什么都愿意！他有维埃里一样和自己年龄不相符的表现，在签约事件后的皮队焕发青春，不仅拿下赛季的最佳射手，现在仍不断刷新着球队的进球纪录！他有着不输给小贝的外貌，也具备小贝的球场精神！他会心甘情愿推迟自己的第250粒进球，好让亚昆塔打破自己的进球荒。尤文的10号，从此也无人能及！（强烈建议皮皮挂靴后俱乐部封存10号，虽然这个想法根本不可能……）他可以在对方小禁区附近戏耍对方后卫最后将球送进"圣卡西"的球门，他可以一而再再而三的降服20世纪最佳俱乐部，他可以赢得向来挑剔的皇马球迷满场的掌声，他可以让无数的人自豪的说我的偶像是德尔皮耶罗！

在这之后我不知道谁还能够征服我，我在期待着，期待着那个可以延续我足球梦的人！



Part3 家人



留到最后的肯定是最最重要无可替代的，那就是我的家人！我是一个单亲家庭的孩子，对于父爱是什么有时候我真不清楚，但是在我看来这并不是什么羞愧的事情，因为我有一个比任何人都要爱我的老妈，她一个人用自己微薄的收入把我和我姐姐养育成人，您是我的骄傲！还有我的外公外婆，我和你们在一起的时间比谁都要长，谢谢你们给了我一个幸福快乐的童年，现在的我要做的就是好好孝顺你们。

最后的最后，被我牵着的小驯鹿啊，不要用你那不怎么灵活的脑袋东想西想了，你是我的家人，不要在和某人比较了，真的没有什么可比性啊！乖乖的陪在我身边，幸福就是这么简简单单的一件事情，简单到什么都不需要去说，什么都不需要去做，一个人发呆，也会笑出声来。

我知道看完上面文字的读者会在想我说这些都是在干什么，其实这些出现在杂志上感觉怪怪的，但是我想在这里给大家一个最真实的宇多田，请大家容忍我任性的把专栏的第一次做成这样子，下期小熊会有更多更好玩的东西和大家分享，读者大大们要多多支持咱的说~



とある赤銀の偽紅魔館（スカーレット）

时间过得真快，转眼间，红魔馆已经面临命运的第12期了。好吧，或许你会说：“第十期不才应该是更重要吗？”这个嘛……以年刊来讲24期是一个轮回，就如同这一期开始，电软进入了一个新的轮回有了一个新的面貌一样。而12期则是半周，也就是中折点一样的存在。而且虽说290作为2011年01期，但是确是我们在2010年做出来的最后一期不是吗？这样的一个辞旧迎新的时刻，果然还是应该总结一下过去，展望一下未来什么的不是吗？于是这期我们红魔馆的主题，就以回顾为主好了。绝对不是因为某人的时间都用来怪物猎人写攻略刷任务而打算在红魔馆偷懒的哦。来跟我念，绝对不是，绝对不是，绝对不是……

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：伪宅赤银的红魔馆vol.12		2010年12月2X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
	铜版纸	人数无限制	2Page	平凡的15岁

とある紅魔の禁書目録（インデックス）

红魔馆最初的定位是三栖人宅基地的感觉，不过随着写的期数越来越多渐渐地走出了这个框架呢。从最初的同人漫画剧情梗概，到后来的新番介绍、游戏介绍、模型介绍，这条路线确实是“宅”方向的吧。而另一方面，各种神隐出现的游戏攻略、《赤银BAR》、《赤银拷场》、《闯家帮分舵》、《伪科学教室》、《怪物猎银》等等，也算走出了一条有赤银特色的红魔馆道路了吧。但是这究竟能否算成功呢？大家看我写的东西觉得有意思吗？是否会有人每次看到这页都迅速的翻过去以防不洁的东西入眼呢？这个赤银就不得而知了。我只能做到尽量写出大家看到有可能感兴趣的东西，哪怕被嘲笑鄙视，赤银都尽力了。

279



2010年7月279，红魔馆创刊号。

虽然赤银来电软也有一段时间了吧，不过首次在杂志上拥有自己的名字、形象、专栏，真的是值得纪念的一期啊。在第一次的红魔馆进行自我介绍的同时（当然还有现实逃避用假想人格白银我的介绍，还有多少人记得呢？），将自己最喜欢的EVA作为主题，介绍了某神级同人漫画《RE-TAKE》的剧情梗概。当时对专栏的构成还不够了解，明显字数超标的剧情被腰斩，后半移到了下一期。另外值得纪念的是本期红魔馆是由莫邪为咱排的初版，后期由ONE辉老大修改可以说是现今电软两大美编巨头的联袂合作，虽然由于第一期时间紧张、风格不明确，效果差强人意。但赤银真的很感谢二位。

（值得注意的是这期电击收藏附赠了《RE-TAKE》漫画的全年龄日文版）

280



2010年8月上第280期“电软”，红魔馆次刊号。

内容延续上期的《RE-TAKE》剧情，并且电击附赠了一只精彩MAD。很遗憾预告中的《白银的白玉楼》没能如约出现，不过又新栏目《赤银推片区》首次登场，介绍10年7月新番，少有的目前还活着的红魔馆早期栏目呢。值得一提的是本回首次使用了目前仍在使用的红黑色底图。好吧，赤银是红黑控。感谢排版的ONE辉辉。（此外神秘栏目《伪科学教室》首次神秘形式出现，内容隐讳……估计大部分没有被看懂，黑历史之一）

281



2010年8月下281，红魔MIKU馆DIVA2。

由于本期两位新人肥皂、宇多田强势插入，一下子啃掉电软18页攻略特稿。赤银负责的四页（误）《初音DIVA2》攻略被挤成半页，放到了同被挤成1页的红魔馆里。唉……人生沧海桑田潮起潮落啊。不过在本期中目前已进化成红魔主力的“红模分馆”首次进驻，并且在推片区中介绍了风靡编辑部的动漫名作《学园默示录》。（电击收藏中附赠了漫画第1~5卷中文版哦）值得注意的是，红魔馆资料条首次登场，不知大家是否注意到了上面每期的不同变化呢？

282



2010年9月上282，赤银的红魔馆“死”期。

首次使用像样一点的Logo，延续了3期。红模分馆第二次的出现，介绍了各种高达模型的分类。推片区持续的登场，不过内容是最近出现的“游戏禁区”的雏形，介绍了2010年7月30日发售的PC新作《Muv-Luv Alternative Chronicles 01》的部分剧情。此外神隐栏目《伪宅新闻眼》的唯一一次登场，介绍了8月13-15日举办的C78，不过随着C79的临近，或许在下一期本栏目会复活的哦。（某张配图被众人指责尺度过大，不过相信多数人？其实看得很开心……）

283



2010年9月下283，赤银的红魔馆vol.5。

神隐栏目《赤银BAR》与《赤银拷场》出现，两篇“神”文，黑历史之二。值得注意的是《伪科学教室》出现在了拷场里，题目是“赤银大家族”……嘛，对黑历史感兴趣的同学可以找来看看，写的是赤银的多重现实逃避用人格的部分人物介绍。重点的第二页是《红模分馆》首次采用大幅页面对模型进行介绍（虽然内容依然贫乏），但不得不说这里是《红模馆》的一次里程碑了。本次的主题是新系列RG的远祖高达RX-78-2，大幅的图赏十分给力，尤其是右下角的经典场面重现。与此呼吁的夏亚专用扎古RG评测估计下期应该会可以与大家见面了。



2010年10月上284，赤银的红魔馆vol.6。

因TGS电玩展专刊而被缩水的红魔馆。其中沉痛的哀悼了DMC系列更名为《Dante May Cry》的事实。好吧，事实还未揭晓，等游戏真的出了，让我们再来看效果。前一期山寨了《GAME BAR》和《期末烤场》之后本期闯家也惨遭毒手，不幸被回信的读者是传说中的UNCO冯和葛ge戴文倩两位牺牲者。此外的赤银推片区对接踵而至的10月新番进行了盘点。（注意右下角的配图是2008年度2ch票选最受欢迎Galgame第一名，Nitro+的《SUMAGA》）



2010年10月下285，赤银伪红魔馆vol.7。

为什么是伪红魔馆呢，因为全篇的内容都是红模馆。对两款模型红色异端和新安洲进行了详细的介绍。《伪宅新闻眼》姐妹篇，《红模新闻眼》神隐登场。同时也是《宇多田模型教室》三部曲的第一篇隆重登场，简要调教了宇多田和水口的问题。并且首次刊登非赤银模型作品……宇多田的无限正义。（本期由于图片所占篇幅过大，而后被主编说教……）



2010年11月上286，赤银伪红魔馆vol.8。

新栏目《伪宅怪物猎银》首次登场，距离怪物猎人P3发售还有不到两个月，随着试玩版的公布预热上线。对试玩版任务的武器、怪物进行的简要的分析与评测。代表了怪物猎人正式进驻红魔馆的开端。《赤银推片区》进化为《赤银新番推荐》，对10月新番的4只作品进行了介绍。强烈推荐《俺妹不可爱》。《红模分馆》由于上期的反动，只缩到了不到四分之一页。



2010年11月下287，赤银伪红魔馆vol.9。

《伪宅怪物猎银》持续出现，对新公布的怪物尾槌龙进行了分析介绍。《宇多田教室》第二讲再续，再次对模型工具和宇多田进行了调戏。《赤银新番推荐》依旧，对两部后发新番进行了简要吐槽。《红模分馆》依然以低调的半页出现，对近期入手的模型进行了补完和扩充。值得纪念的是华丽的"炉心融解"镜音铃，作为有非机甲类手办首次插入。



2010年12月上288，赤银伪红魔馆vol.10。

万众期待的第十期，长期请求意见结果依然收效甚微。于是久违的《赤银BAR》再次登场，主题是与本期攻略《龙珠 怒气爆发2》联动表达了对龙珠战士们常胜的怨念。《伪宅怪物猎银》缩水版对MHP3中的大型怪进行了简略总览，下一期的时候就要狩猎解禁了哦哦！此外采用了读者留言占版面的新模式。《红模分馆》加大文字量，对老模型蓝色异端进行的细致的独家观点评测orz……此外非机甲类手办Figma再次登场，BRS与DM的图赏……由于背景过黑不得已进行曝光处理造成二人脸上光芒一片的感觉，实在汗颜。



2010年12月下289，赤银伪红魔馆vol.11。

《宇多田模型教室》最终讲，由于本期开始某海K开始拥有自己的专栏，赤银没有放过最后一次调戏她的机会。感谢组织感谢支持我的朋友们……。"赤银游戏禁区"正式上线，不知大家看后有何感想呢？反响好的话或许我们会继续，反响不好的话我们会考虑是否继续。本次红模馆终于出现读者投稿了，不过将来是否会持续还是个未知数（可能性相当不高，毕竟咱不给稿费）。同样看各位反响好了……。此外的红模分馆，回复了半页图赏模式，不知将来是否还会有东山再起的一天呢？让我们拭目以待吧（毕竟某人的PG快到了）。

2011年1月上290，现在……

展望未来，红魔馆将发展成什么样子呢？我们不得而知，毕竟由之前、现在的状态来看，发展成什么样子都有可能？唯一知道的，也就是我们具有无限的可能性这一点了。所以在看红魔馆的各位，现在轮到你们了。你所期望的红魔馆是个什么样子呢？如果你有希望就有可能实现的哦，拿起手中电话……好了，放下换成鼠标，打开电脑网页将你的意见建议发给我们吧。http://t.sina.com.cn/1864905707

好吧，或许没多少人在意吧。那么就放下空谈，说点实际的吧。红魔馆将来的计划，短期内就是把图中的东西全部消化掉嗯。如果有你喜欢的东西，就请期待一下吧那么，让我们下一期红魔馆"死神之章"再见。

目前《红模分馆》所持模型列表（入手先后顺）

机体名	出自作品	类型
独角兽高达	高达UC独角兽	MG
重装VF-25F	超时空要塞F	MG
高达RX-78-2	机动战士高达	RG
红色异端高达	机动战士高达SEED ASTRAY	MG
新安洲	高达UC独角兽	MG
GN-X	机动战士高达OO	MG
高达EXIA（战损）	机动战士高达OO	MG
蓝色异端高达	机动战士高达SEED ASTRAY	MG
ReZEL	高达UC独角兽	MG
高达OO Q	机动战士高达OO剧场版	MG
以下未完成		
高达EXIA（三红）	机动战士高达OO	MG
夏亚专用扎古	机动战士高达	RG
ν高达（模魂真悟）	机动战士高达 夏亚的逆袭	HG
Hi-ν高达	机动战士高达 夏亚的逆袭（小说）	MG
高达试作2号机	机动战士高达0083星尘的回忆	MG
以下未到货		
武御雷Type-00R	Muv-Luv	MG
强袭自由高达	机动战士高达SEED DESTINY	PG
强袭高达+空中霸王	机动战士高达SEED	PG
SD夜莺（模魂真悟）	机动战士高达 夏亚的逆袭（小说）	SD



呀呼嘿嘿 依呼呀嘿 系列

——“教授帝”森昭雄与《游戏脑的恐怖》⑦

□文/蔬菜汁



写在正文之前的话

森昭雄在《游戏脑的恐怖》一书中利用未经证明的伪科学对玩游戏的青少年进行了恐吓，前几次专栏都介绍了书中的原文，不过本期将不连载原文，因为可供参考的意义不大。下面是留言时间。

“昭雄老师什么时候能对国足分析下他们踢球时的大脑啊”——17岁来自贵州的“绝望”；“森老湿曾曰：玩电子游戏的人只能变为‘浮雕’。而我代表广大的我朝玩家说：夫唯不争，故天下莫能与之争者！其想表达的意思就是：我们玩我们的，你吓我们也没用！”——江苏常州“卷哥”；刚拿到288并看过专栏后一边暗爽一边生气的纠结的小无——13岁的“无が轴の恩”；老大有莫邪姐的QQ号没跪求——新疆18岁乌鲁木齐的“仙岛妖猴”；昨晚我看到我们楼管在用NDS玩黄金太阳！看来我晚归的问题可以不用愁了，吼吼——18岁使用皮卡丘头像的“夜神月”。

还是因为美编头子对于自然段的要求（伪），所以本段对留言进行集中解答。17岁的“绝望”你太愤青了，对国足我们永远充满信心，最喜欢内个中流砥柱王治郅了；江苏“卷哥”，你炫耀的这些文言文太棒了……不会是抄的吧？；“小无”，看过专栏暗爽又纠结会导致便秘也不一定，所以高兴的话就要笑出声来；莫邪的号码我知道、赤银、海K的号码我也知道，可这些都是秘密，你懂得；“夜神”，为什么你晚归不用愁？难道他玩的是你的NDS？抑或是你可以借此搭讪来递进友谊？（脸红）。

希望广大读者继续踊跃留言，直接留言即可，不用询问其他，小编的QQ是：**85711797**





“游戏脑”相关衍生事件

日本首相与“漫画脑”

制造了“游戏脑”这新名词的森老湿，其不招人待见之处不仅是和我天朝一些叫兽一样，打着伪科学的名号赚钱，更具有划时代史诗意义的是，他所创造的“XX脑”立刻被应用于政治、经济、科学、化粪池等文化领域蓬勃发展、生根发芽并且茁壮成长（类似于天朝著名通用流行词汇“XX门”）。影响最大的当属2008年的日本首相麻生太郎得到“漫画脑”这外号的事件。时任日本首相的麻生太郎，多次将日语中的汉字念错，因为他曾经公开宣称自己是漫画迷，工作再忙也会坚持看漫画，而且在就任首相后选择就职演说的地点竟然是宅基地秋叶原，所以也有秋叶原御用首相之称，因为麻生首相念错日语汉字的次数越来越多，加上一些其他政治原因，最终被冠以“漫画脑”的外号，很多媒体和名人都借“漫画脑”来表达自己对政府和现内阁的不满。以下摘录一些当时相关的信息：周刊《文艺春秋》——不只是汉字（错误）麻生太郎的“漫画脑”；周刊《新潮》——只会看漫画吧你就，“学习院的耻辱”&“笨蛋首相”麻生太郎；周刊《朝日》——麻生“漫画脑政权”的崩毁开始了；每日新闻——自民党内部对“阿呆太郎”说：到此为止吧；著名动画监督宫崎骏——麻生首相太丢人了。对领导人怎能使用如此大不敬的词汇呢！抛去复杂、敏感的政治不谈，让我们来看“漫画脑”本身，之所以被称为“漫画脑”，是因为日本流行的漫画、动画中很少出现比较难认的日文汉字，这是由它们自身的特点所决定的，一旦在高频率翻页的动画中出现晦涩词语，往往会发生卡壳的麻烦，导致前后内容难以相互衔接。而漫画、动画中不会出现难懂的汉字这一文化现象也被称为“年轻人文化”（比如我朝的火星文字、表情符号等），“漫画脑”这个称呼不仅包含了对麻生首相本人的不满，也隐含了一些对动漫文化不假思索的轻视，而没有任何科学根据就做出“漫画脑”这个武断的决定本身，与某叫兽凭空制造的“游戏脑”真是异曲同工。

“后天自闭症”言论引发的大混乱

大环境：2000年初，不管是天朝还是日本，众多青少年被动画与漫画包围着慢慢长大，他们通常可以独自与屏幕相守很久，凑巧此时又发生了“口袋妖怪动画的闪烁效果引起很多少年短时间癫痫”的悲惨事件，有谣言忽然宣称“长时间守候屏幕导致自闭症”，父母们一方面是由于缺乏相关知识，另一方面又想借助这个谣言限制子女的行动，于是这个未经证明的言论竟然短时间内流传开来。从事自闭症恢复工作和志愿者工作的人感受到巨大的压力，于是由“日本自闭症协会”牵头，发起了一轮针对谣言的反击，不管父母是怀着怎样的心情、站在什么立场认同这个谎言，任何未成年人都有权知道事实真相，并且有权用真理来维护自己的权利和爱好。

“日本自闭症协会”的声明（梗概）：关于“痴迷屏幕=自闭症”的言论，即“孩子独守屏幕，无法与之进行语言沟通，最终演变为自闭症”，在这言论背后的是若干心情焦虑的父母，因为害怕孩子患上自闭症，所以干脆禁止他们看电视。“痴迷屏幕=自闭症”，根据这个公式，很容易让人产生错误的认识，即使辩解一次也会立刻出现一些类似的声音，因此下面将会进行详细的阐释，来打消各位的顾虑。日本少儿神经学会青木会长在2004年7月曾经发表演讲，称“视听设备与言语迟缓二者之间并无必然联系”，也就是“痴迷屏幕导致自闭症”这一说法并无科学根据。本次澄清刊登在日本三大报纸之一的《朝日新闻》上，之所以会刊登这个言论正是因为2003年《朝日新闻》的增刊曾经刊载过如何治疗言语障碍的问题，其中就有很多涉及自闭症的文字，在社会中引起了很大反响，公共媒体因为刊登未经查实、没有科学依据的文章，收到了来自“日本自闭症协会”的抗议信。在2004年刊登有事实根据的文章也有为之前事情道歉的含义。

总结：1/孩子喜欢干什么是自由，父母可以野蛮禁止，但是不要伺机宣扬伪科学！谢谢。2/相关组织（比如人家日本自闭症协会）就是应该站出来澄清事实、展现真理的，任何拿着纳税人的钱，织毛衣、踢皮球的团体组织都是也只能是造粪机器集合体。3/媒体应该有宣扬正义的一面，不管主流言论如何、背后有多大的压力，敢说实话、不趋炎附势的媒体才是好媒体！

后续事件：日本大学体育老师森昭雄在2005年某小学进行的“后天自闭症”讲演中声称，游戏脑会导致“后天自闭症”，使“日本自闭症协会”（法人为“东京都自闭症协会”）受到巨大压力，于是“日本自闭症协会”将一纸“抗议信”送到森昭雄手中，自闭症在字典里的定义是“先天性的脑机能障碍”所致，并不存在后天因素。当森昭雄接到“抗议信”后，采取了近乎于无赖的做法，先是自己抽自己嘴巴、以类似于“谁说过那话谁2”之类言语否定了之前的演讲，而后又以“当时没有任何录音记录自己的演讲情况”为借口摆出一副“我没录音我自豪”的厚脸皮姿态，在其后的几年时间里，利用被炒作起来的知名度，先后出版了《脑力低下的社会——IT、游戏到底对孩子们做了什么？》、《制造健康大脑的方法》、《被“IT”杀死的孩子们》等虽不是街头小广告但胜似街头小广告又让城管拿他没辙的书籍，一举脱掉了贫困的白大褂，从而跻身于世界财富排名前5000的叫兽之列。



森的新书《被IT杀死的孩儿们》，之前的新书《IT和游戏到底对孩子们做了什么》中显然继承了日本民族含蓄的特性，没有大胆揭露IT界对年轻下一代的毒害，为了更好地拯救少年们出火坑，他冒着很大的风险写了这本后续书，完全不是因为天天去小发廊消费没钱了什么的。



文摘《一位农民工的信》

本期谈到了“漫画脑”，如果环境强加给你“漫画脑”、“游戏脑”你会怎么样？当你的生活让你变成一部不断重复的机器时，你该怎么办？下面将给大家介绍一位“农民工”前富士康员工对于生活和工作的看法，以及对于未来的展望，希望对大家的迷茫有所帮助。

人才市场

“18岁离开学校离开家乡，当时，去人才市场里面找工作，就好像进了人口交易市场一样。工厂招人是非常高傲的，感觉他们把应聘的人当猴子看。对体力要求比较强的，就让员工做一些动作，比如让你转个身，做俯卧撑；你能够做50个俯卧撑、100个仰卧起坐证明你的身体很好，我就要你。”

“我实在是接受不了这样的招聘方式，后面的人不愿意去XXX找公司，也是因为这个原因，招聘太不注意求职者的尊严，能不能接受得了这样的方式。好像体检一样，有单独的空间通过体能的测试，这个是可以的。但是他们毫不顾虑地在大庭广众之下做一些匪夷所思的事情。”

关于跳楼

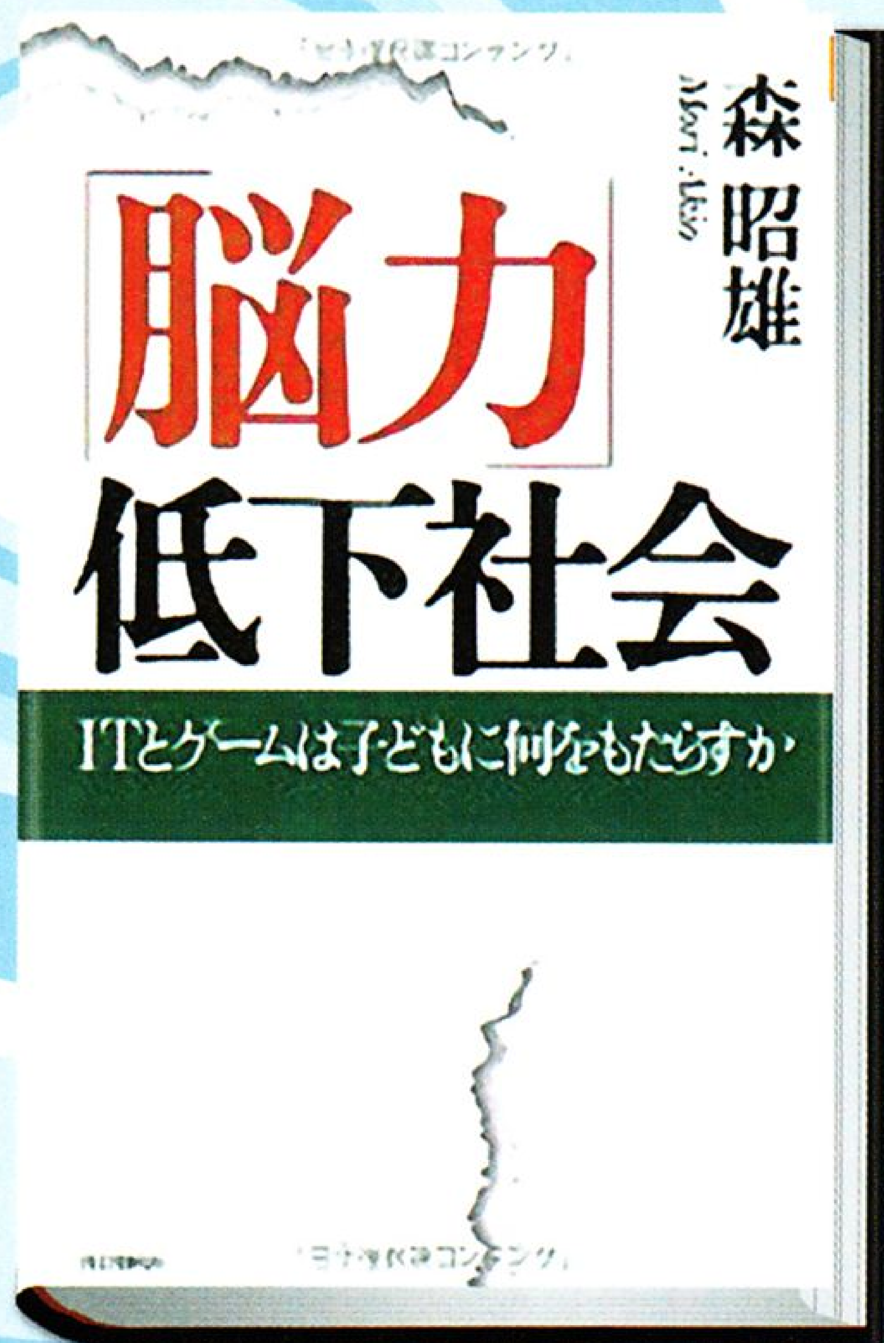
“从（轻生员工的）第一跳就关注了，后面就像赶鸭子一样跳下去。”

“感觉是工厂管理上出了问题，什么专家、ZF那些人说管理没有问题，真的完全是鬼话，他们采取高压来管理工人。不单是富士康，很多台湾企业、珠三角企业都是这样的，一起进去三四十个人，他们故意把我们安排在不同的宿舍、地方，而且不同的工作岗位上面，表面上说是工作需要，其实就是怕你串通起来一起跳槽、罢工。他首先在源头就打乱了，我们就没办法团结起来，没办法罢工。大家在生产线上是不允许说话，手机也不允许接。教育员工时说接手机对产品有影响，因为都是属于电子仪器，手机是有辐射的。员工只能接受，你要我安排做什么，最后我做不了，就走人了，因为员工不可能跟上面的组长反应情况，组长也是打工的，根本不会理员工，你跟他讲什么，被应付过去，没什么下文了。”

“员工工资都太低，工作时间太长，导致员工没有生存下去的希望。彻底绝望，像深圳那种地方，一个月1000多块钱，能做什么？什么都不能做，租个最便宜的房子至少得五六百。男孩子、女孩子想谈个恋爱吧，兜里面只有个三四百块钱，都不好意思约女孩子。如果花的多的话，一个月工资才1000多块钱，怎么去花，像做生产线的人，阅历都不会很高，不会想到别的地方去，就会陷入这种矛盾之中，人的心理就会发生变化。”



森叫兽新书之《打造健康的大脑》，封面使用了我朝小学六年级作文常用的对比论证，即放上一个玩游戏少年这样一个反面教材，潜台词是：一旦你敢玩游戏，大脑就玩儿完了，说话绝对没有以前利索，变成小结巴那是轻的，没准儿还得长个疖子痔疮什么的，敢玩游戏就做好这些准备吧！



森老湿的新书《IT和游戏到底对孩子们做了什么》，不问青红皂白，将工作在IT第一线的朋宇们一竿子打死，冒着巨大的风险再次将自己推向了舆论的风口浪尖儿。友情提示：书中完全没有抄袭百度百科的部分（80%），剩下的那20%也绝不是空想和揣摩凑上去的。请购买的读者们不要骂街。

第一份工作

“我的工作就是每天上班来了货柜以后，用叉车把货从货柜里面拉出来，拆开来清点数量；如果有产品出货，也是把产品打包好，然后再装上车，就相当于一个搬运工。”

“也有人不休息，每天都上班。像我们加120个小时，每天加2个小时班，有22个工作日，就是44个小时；有8个周日，每天都是加10个小时，就是80小时；加上平时的44个小时，一共120多个小时。一个月就只有一两天不加班，不加班就相当于休息了。”

“每天都重复这样简单工作，人感觉到没什么意义，心里面一片空白，变成一台机器了，机器也要有检修的时候，何况是人呢”

“工资就是1200、1300块钱左右，可能还没有这么多，具体忘记了，那边的工号什么都全部忘记了。那里对我来说没有任何值得留恋的，除了有几个朋友，工厂里的任何事物都没有任何值得怀念。”

“在富士康我就感觉不能永远做这个工作，这样下去会把自己累死。考虑以后要跳出去，就学习新的知识。我比较关注这个工厂怎么运作，怎么流转，也是因为（这样）学习了一些东西。”

希望

“我在广东工作了四年，结婚、生小孩，后来小孩子长大开始读幼儿园，我不想让小孩子变成留守儿童，要回来跟他生活在一起。我宁愿少挣点钱，一定要跟小孩子生活在一起。带小孩过去也是一种选择，但是广州那边污染太严重，也不能因为多挣点钱就把小孩子的身体搞坏，这是一种不可预见的风险，就回来了，我也比较想回来。我在那边工作了七八年，得了慢性咽炎，医生说是没有药可以治好，必须要到空气好的地方，到空气好的地方自然就恢复了。

小孩是生活的中心，但是说什么希望，对我小孩从来不给任何希望，他自己有他的人生，我有我的人生，我不能把自己的一些希望强加给他，这些是要区分清楚。也不会给小孩子做一些规划或设想，规划从某种意义上来说，就限制了他的发展，他自己的人生该自己走，做父母的应该是去辅助他，而不是指给他哪条路走。

他想做农民、工人、生意都支持，从来不给他任何规划，他是他，我是我，这可能是我们八零后跟以前不同的想法。还是想给他很好的教育，比如出国留学，如果我有能力、他有意愿会送他到外国读书。”

“我们真正来主导这个世界的时候，会有这些改变。当你看到很多不公平事情的时候，你就会想到这个世界真的要改变一下，不改变的话，这个东西会流传下去，下一代也这样，你能改变的为什么不改变？”

农民工的故事就到这里结束了，关于是否应该在游戏杂志上刊登这种严肃的话题，小编还真是烦恼了很久，不过既然是爱国主义教育书摘版块就理应这么做，有了这样的想法之后也就坦然了很多，希望大家能够理解。

其他

“工会的作用就是：每个季度发放洗发水，发水果。从来没有听说工人代表员工要求增加福利待遇。资方做的太苛刻了，资方可能一天赚好几百万、上千万，给员工的工资一天加起来可能才十来万。中国劳动成本只占到总成本的8%，但是日本那边占到50%，这个差异有多大？日本的企业还经常到中国这边说不赚钱，我不知道日本人工资那么高还赚钱，到中国人工资这么低还可以省，越亏损还越投资，肯定是赚了钱。”



结语

290期专栏的制作经历了相当于西游记中师徒四人路过塔克拉玛干大沙漠时受到的煎熬再乘以10倍的痛苦，那时虽然大家都饥饿难忍但是4人（确切说应该是妖怪）中有3个会法术，想来那点痛苦在他们看来就如同蒸桑拿般不值一哂，而这次290专栏写作的只有一个人，而且他还是编辑部最老么卡尺眼、中午不睡一觉就浑身疼、记忆力衰退到了一定程度的家伙，也没有大师兄、二师兄什么的可以依赖，周围虽然没有妖怪，但是却有想着“这次专栏一定要写的好一些保证质量、敷衍少一些”这想法的主编和“写不出来的话你就去死”、“你就编你就编吧怎么还不给你河蟹了呢”这想法的同事，所以这个编辑的处境简直比当时那个遇到很多妖怪的白面皮骑马人要艰难的多。被我加到好友的读者们数量马上就要到100了，怀着“也许下次能骗到更多的读者也不一定”这样的信念，他终于完成了290的这期专栏，即使前行的路上看不到光明的未来和尖椒肉丝盖饭，内个信念也在鞭策他前进，我们下次再见吧，少年。

GULAG

一句真话要比整个世界的分量还重。在正常社会，讲真话是道德问题。

——索尔仁尼琴

大家好，肥皂我终于也有属于自己的解放区了，怪不得刚才中午去吃饭时也感觉到天空更蓝了。当然，我之所以能有这个“解放区”，首先要先感谢国家，其次要感谢沛沛和阎关族们对我的信任，我一定会再接再厉的。（众编：你的开场还敢不敢再俗套一点啊。）说点正经的，思来想去一直想为这块小地方起个名字，“蓝魔馆”难免有抄袭之嫌，“北京森林”多少感觉在无病呻吟，而“肥皂有话说”又俗不可耐，没辙，眼下不都流行向大师致敬嘛，我也跟次风，就以我这块“解放区”的名称向我大学时最喜欢的作家、伟大的战士——索尔仁尼琴先生致敬。

“古拉格”，名如其分，我们身处一片汪洋中的孤岛之中，没有自由，只有流放。其实作为电视游戏玩家，我们的处境多少有点尴尬，在国内提起“玩家”二字，人们第一印象想到的是网游，其次是WCG，而我们就仿若被流放至古拉格的被遗忘人群。没关系，尽管孱弱，但我们至少还有思想和梦想。





↑《GT赛车5》发布会现场情景，对于我们来说，美女什么的都是浮云，买游戏的时候不被JS坑就算谢天谢地了。

胡说八道

记得就在不久前我在网上一些电玩论坛里瞎晃悠，看到一个哥们说是在日本留学工作，不仅可以赶上游戏盛大的首发，而且连游戏机相关也要省心不少，也用不着去操心什么AP2.5破解或者电子狗。前不久在众多铁杆粉丝对《GT赛车5》望眼欲穿之后，游戏姗姗来迟，在北京鼓楼的游戏店外甚至排起了小规模的队伍来等待游戏的开卖。乍一看下去，这些情景很正常，与国外无异，但仔细一想又有点不对劲。可能有人会说了，连游戏都是官方中文版的，还能有什么不对。说起官方，大家有没有注意到SCE给出的长长一串发行国家（地区）列表里唯独丢了中国大陆。其实不止《GT赛车5》，我们接触到的大部分电视游戏都是如此。这究竟是为什么？我们一不输出革命，二不输出饥饿和革命，三不去没事折腾别人，这些吃饱了没事干的外国人凭什么不把游戏卖给我们？我们难道就注定玩不了首发，玩不了行货？

在这里有一个故事不得不反复提起，虽然老套，但却能常读常新。话说当人类社会尚处于以物易物的原始状态时，某甲有两把石斧，一柄自用，一柄闲置；而某乙有两头羊，一头自己享用，一头多余。于是二人自发的将多余的物品进行交换，结果某甲原本闲置的石斧变成了某乙手中新的生产工具，而某乙原本多余的羊变成了某甲的副食品来源。石斧还是那支石斧，羊还是那头羊，但交换使原本对两人都是无用的物品变成了对两人都有用处的财富，于是人类原始社会就在这种交换中进化了。这个故事告诉我们，不受外部强力干扰的平等自愿的交换财富使社会进步。这个故事还告诉我们，要想使一个人玩到自己想玩的游戏，就得允许他自愿交换，让玩家和游戏厂商之间没有过多的阻隔，而不是当人们有意愿去自发交换时，却偏偏不让他们交换。

很多网友评论说，“这没什么大不了的，别在这里瞎嚷嚷，我们在国内照样可以买得到正版，你不会去买港版或者台版啊？人家朝鲜小朋友可能连FC为何物都还不知道呢。”这种句式多少有点司空见惯，比如说当年BT被封杀时，人们说，这没什么大不了的，你不会用电炉啊？蔬菜汁大叔情有独钟的《魔兽世界》国服更新缓慢，人们说，这没什么大不了的，你不会去玩台服啊？某部在国外好评连连的电影没有被引进或者被删减大半，人们说，这没什么大不了的，你不会下载完整版啊？有很多时候我看到以上这些句式的时候，不知道是该笑还是该哭。更有的“爱国粪青”一边用PS3登陆日服，享受着东瀛倭国的游戏内容，一边聊以自慰，“钓鱼岛是我们的”，“要是我不玩你的游戏，你们一年得有多少人失业”，“你知道我们有多少导弹正瞄着你呢吗？”诸如此类，不胜枚举。这些话语倒也从一个侧面说明了国内玩家的强大生存能力，但说实话，看到这些话语之后，我真的感觉不出作为一个电视游戏玩家应有的尊严在哪里。

最近在某时事杂志上看到一则消息，说是“不得为未经审查或者备案的游戏产品提供交易服务”。看完之后我一时有些丈二和尚摸不着头脑，这里的“未经审查”究竟是指什么概念？我们甚至连个像样的文化产品审查分级制度都还没有出台呢。我想大家应该也都已经心照不宣，目前国内电视游戏相关产品的贩卖走的是一条什么样的灰色路线。没有配套政策的支持，国内的电视游戏市场缺少相关规范，得不到正视的电视游戏在国内甚至可以说是在“苟且偷生”。这也恰恰说明了一个事实，那就是为什么从上幼儿园开始家长和老师就教育我们要远离“电子海洛因”，电视游戏只有坏孩子才去玩。原来，作为一个TV Gamer，我们的尊严从那时就已经丧失殆尽了。

不过转念一想，至少我们生活的还算稳定，毛主席很早以前就说过，中国人民已经从帝国主义、官僚资本主义、封建主义的压迫下自由解放了。我们现在社会和谐，生活稳定，而且将就着想想办法死缠烂打多用点小聪明的话还是能玩到心仪的游戏的。毕竟有些游戏太血腥、太暴力，而且思想内容也存在有偏差，国家不让我们玩还是很正确的决定嘛。前不久某名人还说过，“咱们国人还是需要被管管的，要是太自由了就会相应变得很混乱。你看，现在日本和美国那边就比较乱，人们动不动就上街游行或者政客在议会上演全武行，最好的铁证还有那边的人居然只要提供年龄证明就能随意玩到类似于《GTA》这种大逆不道的游戏。

我承认我是个胸无大志的人，只要吃得上饭，还有游戏玩我就心满意足了。所以我期待着终究能有一天，那些日本和欧美的游戏厂商良心发现能为我们中国玩家量身打造一些优秀的游戏作品，比如说《合金装备 和谐行者》、《使命召唤 维稳行动》和《光明 和谐之心》之类的。对了，我还有个最大的愿望，就是每一个中国电视游戏玩家，无论是富是贫，不论有没有主机，都可以有尊严的挺着胸脯跟别人说，我就是喜欢电视游戏！

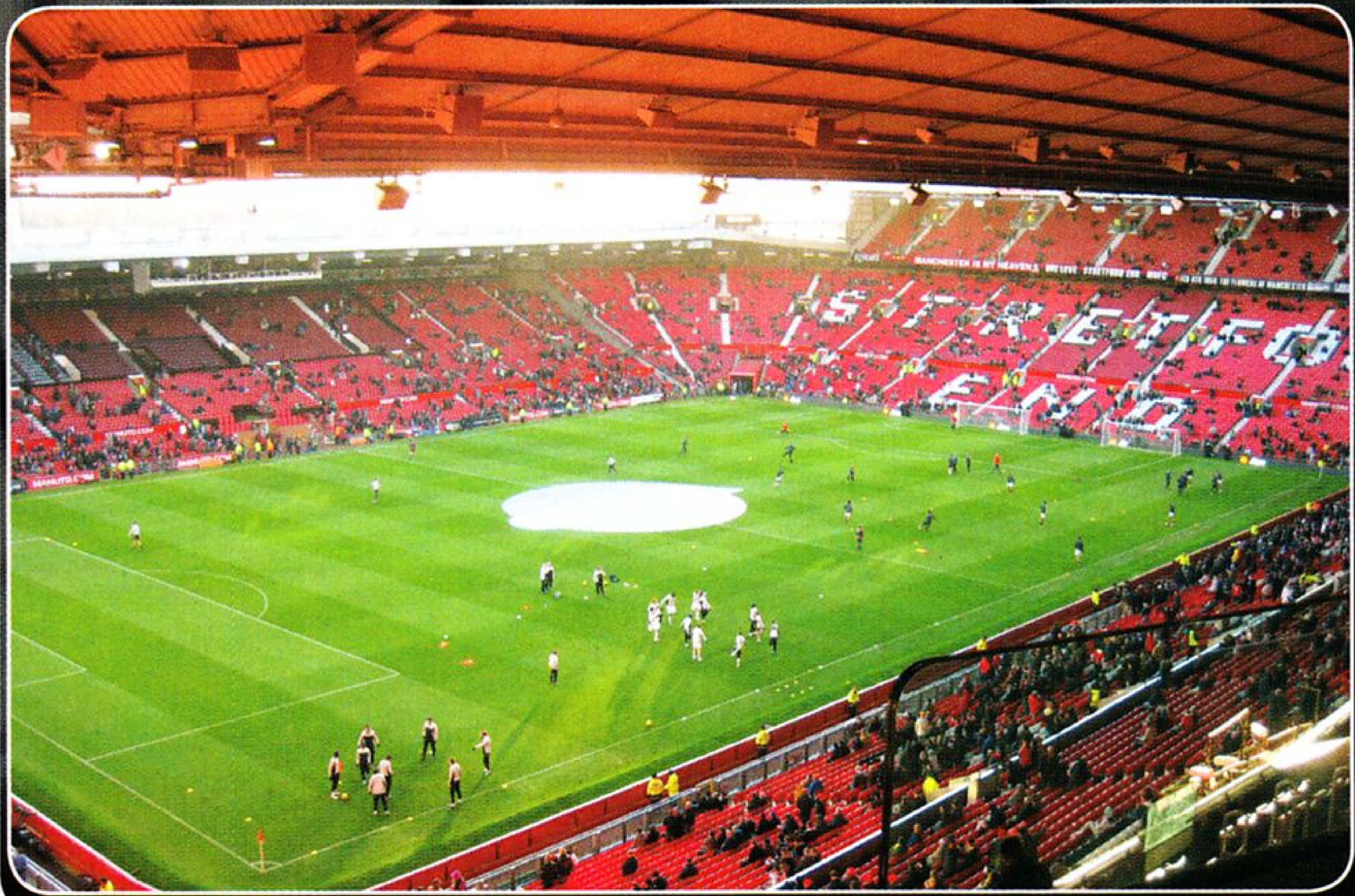
豪门游记

注意啦，作为一名资深铁杆球迷（被拍），肥皂今后会跟大家一起分享些现场看球的故事。毕竟，作为一个狂热的球迷（再被拍），只有亲身到现场之后你才能感受得到山呼海啸的球场气氛，是的，这才是真正的足球。不过，此版块只能不定期推出，毕竟肥皂的游历和精力、金钱都有限，还请大家谅解。废话不多说，豪门游记第一期为你呈现欧洲“梦剧场”——老特拉福德（Old Trafford）。Here we go!

曼彻斯特，老特拉福德，作为球迷，自然知道以上这两个名词代表着什么。作为全欧洲最为顶级的“梦剧场”，这里上演过太多的传奇，红魔的孩子们在此聚会。当曼联队史上最伟大的巴斯比爵士已化身为注视球场的一尊铜塑，当小贝初出茅庐时的那脚惊天吊射已成往事，当身披七号球衣的老特拉福德国王已功成名退，在这里留下的除去历史沧桑，自然就是球队的光辉印记了。

肥皂的友人在英国留学工作，自然也有了这次亲临“梦剧场”的机会。从友人居住的谢菲尔德到曼彻斯特路途其实并不算遥远，坐火车一个小时就能到。当然，在去看比赛之前球票就是头等大事了，老特拉福德的球票很紧俏，如果没有事先买下预定的话，在那些重要场次里，球场的75000个观众席上很难有属于你的位置。在诸多订票方式中，直接从官网上订是最为便捷和快速的方法。最有意思的是大家如果着急买不到球票的话，还可以去球场外面的票务中心碰碰运气，要记得提前一天，或比赛日早点过去，有些买了赛季套票的球迷可能会由于届时无法到场而卖票给你，英语好些是绝对不吃亏的。

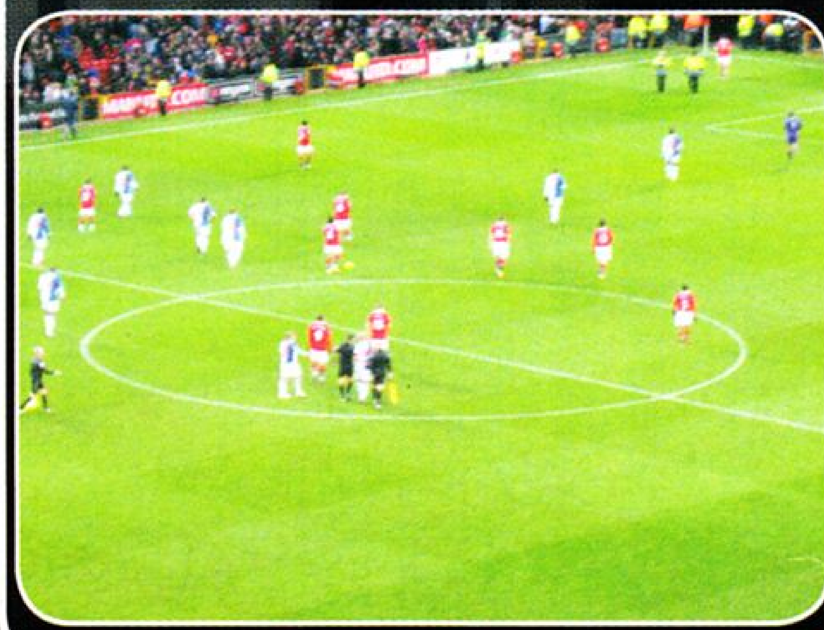
早上十点半左右，我们坐上了前往曼彻斯特火车，大约五十多分钟后就到了曼彻斯特的皮卡迪利站。由于时间尚早，我们就在特拉福德购物区逛游，这里可是欧洲闻名的购物区，不过以奢侈品居多，我们也只好作罢购物的欲望。最终到老特拉福德时已经接近下午两点，离三点开球只有一个多小时。我们一下车，映入眼前的就是无边的红色——带着曼联围巾、帽子、挥舞旗帜的球迷几乎占满了街道，所以我们也赶紧围上事先准备好的红魔围巾以表明“同类”身份。跟着高唱《来吧，红魔》的大部队前进，几个转弯之后，传说中的建筑终于出现在眼前。一旁英国本土的球迷看见我们俩“老外”也是曼联球迷，遂饶有兴趣的上来跟我们搭讪，可能是看我们是亚洲人，再加上目前在曼联队中效力的韩国球员朴智星，我们刚开始被尴尬地当做了韩国人。当被告知我们是中国人之后，这哥们居然蹦出了一句老外味儿十足的“你好”，着实让我吃惊不少，看样子老外们对于汉语的兴趣在近几年确实是与日俱增啊。而在入场时，由于座位不在一起，这哥们分别前还嘱咐我们以后来看球可以来找他帮我们弄球票，天下红魔不分家，今天你帮我，明天也有我帮你的一天。 在这得提一句，作为现代足球的发源地，英国的球迷文化相当成熟，联赛机制也很完善。几乎每个地方都会有一到几支球队来参加不同级别的联赛，而英国男人如果没有一家支持的球队的话也会被旁人视为异类。



光荣属于曼联

Glory, glory, Man United,
光荣属于曼联，
Glory, glory, Man United,
光荣属于曼联，
And the reds go marching on on on.
红色军团勇往直前。
Just like the Busby babies in days gone by,
就像曾经那些“巴斯比的孩子们”一样，
We'll keep the Red Flags flying high,
我们要让红魔的旗帜高高地飞扬，
You've got to see yourself from far and wide,
你将随处亲眼目睹，
You've got to hear the masses sing with pride:
你将听到人们自豪的歌唱：
United! Man United!
曼联！曼联！
We're the boys in red and we're on our way to Wemberly!
我们是红色的少年，我们前进在通往温布利的路上！

作为世界顶级的球场，老特拉福德的相关设施相当完善，我们很快就找到了自己位于东北看台的座位。离开球还有半小时，这时大部分球迷依然没有入场，而球员则开始在场内热身。看着这些在电视屏幕上叱咤足坛的大牌们此时就近在眼前，即使再冷静的人心中也会难免产生波澜。随着时间的流逝，球迷们秩序的进场使得老特拉福德仿佛一瞬间就又变身成为了红色的海洋。现场DJ也开始调动全场的秩序，球场开始沸腾。随后，在英超标志性的激昂乐曲中，双方球员开始入场，当现场开始播报客队球员名称时，大家抱以不是沉寂就是嘘声。而当开始开始广播主队曼联的球员名单时，现场立马掀起了山呼海啸的欢呼。比赛开始之后，球迷仿佛就进入到了一个节日的状态，开始唱歌、喊口号，有很多歌我们连歌词都不知道，就只能跟着大家瞎哼哼了。







虽然经历了续约谈判的波折，但鲁尼在老特拉福德依然是人气最高的球员。开场前念到他的名字时，球迷的欢呼声最高；比赛中他每次分球、抢断或者试图突破，都会得到掌声；在曼联领先以后，全场响起了“Rooney Rooney”的呼喊声，很明显是期待鲁尼能进球。不过这场比赛鲁小胖显然还没有恢复到人们所期望的状态。曼联队最终没有让所有到场的球迷感到失望，以一场兵不血刃的大胜向到场球迷致谢。

比赛结束后，我们还参观了连着球场的曼联博物馆，它详细地记录了曼联队建队至今的每一个篇章。在博物馆对面还有一家纪念品售卖点，既然事已至此岂有空手而归之理，于是我和友人冲进去“大开杀戒”，最后只能无奈“一夜回到解放前”。在回去的火车上，虽然我们已经是满身的疲惫，但回想起之前的经历，依然能感受到那难以用语言表达的梦幻。“梦剧场”这名字实在是恰当不过。

美好的时光总是短暂，如这次的老特拉福德之旅，也如这次肥皂的专栏，还有很多的话以及很多的故事按耐不住想要和大家分享，好在我们还有下一期，还有将来会变得更好的电软。欢迎大家多多向肥皂提出你们的宝贵意见，那么，我们下期再见。

战国摆板

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

战国英杰传

文／雪飞

备前枭雄的复仇之路

宇喜多直家的亲弟弟宇喜多忠家曾这样评价宇喜多直家："我哥哥是个非常可怕的人。心眼太坏了，别人根本不知道他在想什么。"被称呼为"备前枭雄"的宇喜多直家，使用暗杀、投毒等各种手段，从小土豪一跃崛起成为控制美作两国和备中部分领地的大名，在他的崛起的路上，躺着无数具尸体。而宇喜多直家为了出人头地不择手段，则和他的成长经历有直接的关系。

宇喜多直家六岁时，高取城主岛村盛实突然发动了夜袭，砥石城失守。直家的祖父宇喜多能家自尽，直家和父亲兴家一起逃到备后，在家臣的亲戚富商阿部善定的庇护下苟且偷生。不久后，兴家娶了阿部善定的女儿，并生下了两个儿子：宇喜多忠家和宇喜多春家。

1536年，宇喜多兴家病死，直家和生母一起离开了阿部家，投靠出家为尼的伯母。宇喜多的幼年生活颇为悲惨，不但要寄人篱下，还被周围的邻居嘲笑。从儿时起，宇喜多直家便立下了重振宇喜多家的远大志向。

1543年，宇喜多直家投靠了祖父曾侍奉过的浦上家，并参加了对赤松政佑的战斗。这次战斗也是宇喜多直家第一次上战场，不过他却表现出色，杀死了敌军一名将领，为自己的初阵画上了完美的句号。此后，宇喜多直家不断立下战功，1544年得到了乙子村300贯的领地，元服后改名为宇喜多三郎左卫门直家。

乙子村位于吉井川河口，西边的儿岛郡是细川家的领地，北边的上道郡控制在敌对势力松田氏的手中，濑户内海犬岛周围的海盗还经常上岸掠夺。也就是说，乙子村是三方受敌的最前线。浦上宗景在乙子村修筑了城池防御外敌，但乙子村距浦上家的本城天神山城很远，防守起来相当困难。因此，没人主动申请去乙子村。此时，宇喜多直家站了出来，主动申请驻守乙子村，而且只要了30名足轻同行。户川秀安、长船贞亲、冈利胜、花房正幸都暂时归宇喜多直家指挥。

周围的敌人经常在乙子城周围骚扰，宇喜多直家先率部死守，等敌人失去战意后率部杀出，一直攻入敌人的领地。为此，浦上宗景赏赐给直家3000石的领地。

然而，召集宇喜多能家时代的旧臣和士兵，导致兵粮不足。为了解决兵粮问题，宇喜多家全体务农，连户川秀安、长船贞亲、冈利胜等重臣都要下地耕作。此外，为了积攒兵粮，宇喜多家的士兵有时还会跑到敌人的领地里抢劫。

为了保证足够的兵粮，宇喜多直家还带领家臣们经常在一个月内绝食3到5次。虽然生活艰苦，但家臣们却非常团结，这也是宇喜多直家崛起的必要条件。



浮田大和虽然和宇喜多直家同属一族，但是在岛村丰岛守夜袭砥石城时与敌人私通，并且因此在战后得到了砥石城。1545年，浦上宗景命令宇喜多直家讨伐私通敌人的浮田大和。但战斗并不顺利，双方互有胜负。1549年春，浦上宗景的援军和宇喜多直家军发动夜袭，占领了砥石城。毫无防备的浮田大和氏逃往备中，宇喜多军则穷追不舍，最终砍下了大和的首级。

战后，宇喜多直家得到了奈良部山城（新庄山城）的封赏。宇喜多直家让弟弟宇喜多忠家驻守乙子城，自己移居奈良部山城。不过，祖父的砥石城被赏赐给了岛村盛实。

1551年，在浦上宗景的撮合下，宇喜多直家迎娶了少道郡沼城城主中山信正的女儿。中山信正是岛村盛实的舅舅，传闻岛村盛实和中山信正二人私通播磨的浦上政宗。浦上宗景也一直想找个机会除掉这两人，但由于战事频繁一直没有机会。

1559年春，宇喜多直家向浦上宗景出示了两人谋反的证据，主动要求讨伐二人。得到宗景的允许后，宇喜多直家先是杀死了中山信正，然后又在沼城诱杀了岛村盛实。直家的妻子知道丈夫杀死了自己的父亲后，也出家为尼。

宇喜多直家终于报了祖父被杀之仇，得到了岛村盛实和中山信正的大部分领地，砥石城也回到宇喜多直家手中。此时，宇喜多直家在浦上家的地位无人能及，此后宇喜多直家一边扩大自己的领地，一边暗自筹划着如何摆脱浦上宗景的控制。

以下犯上自立为王

1566年，三村家亲进军美作，得到消息后，宇喜多直家派浪人远藤兄弟（又次郎、喜三郎）暗杀了三村家亲。之后又趁金山城松元家、冈山城主金光家没落之时，扩大了自己的领地。

1569年，宇喜多直家和织田信长及西播磨的赤松政秀勾结，举起了打倒主君浦上宗景的反旗。不过，赤松政秀在青山·土器山合战中败北，织田信长派遣的池田恒兴、别所安治等人为了侵入越前返回，浦上宗景反而占领了赤松政秀的龙野城。没有任何支援的宇喜多直家只能向浦上宗景投降。浦上宗景也赦免了宇喜多直家。

1574年，宇喜多直家拥立浦上宗景兄长浦上政宗的孙子久松丸。宇喜多直家在事前做了不少工作，不但唆使浦上宗景的部下们接连造反，还与毛利氏结为同盟。1575年，宇喜多直家和毛利家联合灭掉了三村家，1576年又灭掉了美作国的三浦家。

1575年9月，宇喜多直家率军包围天神山城，明石景亲等浦上家重臣被宇喜多直家收买，偷偷打开了城门，宇喜多军轻松入城。浦上宗景带着剩下的家臣们退到了播磨国。尽管如此，在备前的浦上家残留势力经常发起反乱，宇喜多直家费了很大力气才消灭了这些反抗势力，确立了自己的统治。

1577年上月城攻防战中，宇喜多直家领教了织田军的厉害，开始通过秀吉接近织田信长。1579年10月，宇喜多直家正式与毛利家断绝了来往，成为织田军的先锋。此后，一直在美作、备前等地与毛利军战斗。

1581年2月24日，宇喜多直家在冈山城病死。享年53岁。法名凉云院天德星友居士。

宇喜多直家和斋藤道三、松永久秀并称战国三大恶人，还与尼子经久、毛利元就并称为三大谋将。可见此人既有智谋，又不顾道义，为了达到自己的目的不择手段，投毒、暗杀对他来说根本就不算什么。不过，有一点不能否认，那就是宇喜多直家确实取得了成功，不但报了家仇，还从一名小土豪一跃成为战国大名。尽管他的成功并不光彩……





宇喜多直家

宇喜多直家（うきたなおいえ）：1529年—1581年。和泉守。冈山城城主。宇喜多兴家嫡子。原本只是一名小土豪，6岁时居城砥石城还被敌人夺走，宇喜多直家只能和父亲四处流浪。然而，宇喜多直家成年以后，使用各种手段，一跃成为控制着美作二国和备中一部分领土的大名。

电玩三国志



□文／猴子

第十一回 超级任天堂帝国



红白机的后继者

任天堂通过法律途径维护了自己拥有的《俄罗斯方块》版权，并且有力地打击了世嘉和雅达利这两个对手。这个案子对于世嘉的打击更残酷，MD的《俄罗斯方块》永远失去了名正言顺登场的机会。不过世嘉最后还是给自己找补了一些好处：由于任天堂没有获得街机版的版权，所以日本的街机厅里还是出现了世嘉制作的这部PUZ游戏。当然了，仅仅依靠这些跟任天堂对抗还是远远不够的。世嘉的MD风光了不到2年的时间，就遇到了最大的威胁——1990年11月21日，任天堂的16位主机Super Famicom在几经延期之后终于发售。

说来也是巧合，这一天在世界历史上有着重要的意义。就在当日，欧洲安全与合作会议（现欧洲安全合作组织）发表《巴黎宪章》，宣布冷战时期造成东西欧分裂局面的终结。当人们看到欧洲大陆的政治裂缝逐渐弥合的时候，谁也没有想到，在地球的另一边，游戏世界却已经开始分裂成两大阵营，这边的冷战才刚刚开始。

任天堂的SFC初一问世，就带来了相当大的冲击。回转、放缩机能，切换屏幕时候的马赛克效果（虽然现在看来很糙，但是在当时是优点），更加细致和美丽的画面，这些新要素让玩家们耳目一新。尤其是任天堂亲自操刀制作的招牌级名作《超级马里奥世界》，仅仅用了512KB的容量（和MD的《战斧》一样大），却做出了相当惊人的效果，无论从画面、音质、操作、游戏内容方面都无可挑剔。凭着这个作品，任天堂打出的“家庭游戏”牌吸引了相当多的玩家，MD和PC-E两方带来的威胁也不攻自破。

为什么SFC的发售推迟了近2年的时间呢？除了任天堂的策略性拖延之外，SFC的设计者们对这台主机的开发方案也进行了多次修改。实际上，任天堂最初想效仿世嘉，通过硬件兼容的方式让SFC运行FC的软件，但是考虑到成本太高，以及FC未停产等因素，这才作罢。除此之外，让第三方熟悉新平台的开发，也需要一定的时间。经过了充分的准备之后，任天堂厚积薄发，终于以后发制人的招数取得了这场较量第一回合的胜利。



移植作的风潮

与SFC注重家庭游戏的开发概念不同，世嘉的MD在发售之初就强调了“街机游戏移植”的卖点。SEGA本来就是做街机的，将大型游戏机的作品移植到家用机对于它来说没什么难度，而且当时日本业界街机一直火热，把街机厅里的游戏搬回家玩成为很多玩家梦寐以求的愿望，毕竟街机厅里是要投币的，在家里练手不但省钱，还能把练出来的成果拿到街机厅去炫耀于人，因此街机游戏的家用机移植版是一棵很好的摇钱树。面对这样庞大的消费群体，任天堂绝对不会坐视不管，于是它向开发街机游戏的第三方提出了将作品移植到SFC上的要求，这样做的结果应该是双赢的，至少老任这么想。

不过说归说做归做，等到移植作品真在SFC上登场之后，任天堂才发现这帮小弟们做的东西原来甚是不厚道：KONAMI移植的《宇宙巡航机3》中出现了大量的拖慢（貌似这个问题现在也经常会碰到），CAPCOM的《快打旋风》居然被削减到2名主角，而且只能单人游戏（通过秘技可以实现双人游戏），在玩家们心目中留下了“SFC做不了动作和射击游戏”的恶劣印象，这让任天堂十分郁闷。更可恨的是，光荣将PC版的《信长之野望-武将风云录》移植给FC、MD、SFC三个平台，MD版在画面精细程度和处理速度方面居然优于SFC版，SFC版做得比FC版好不了多少。身为老大的任天堂对于手下这帮小弟们的所作所为难以理解：我是叫你们来帮手的，怎么你们反而拆了我的台？

其实这些第三方并不是存心拆台，只是他们对于SFC的机能还是不够了解。无奈之下任天堂还是亮出了家长风范，勒令第三方们好好回家钻研硬件知识，熟悉SFC机能，做出像样的移植作品来。

俗话说玉不琢不成器，经过老任一番敲打，第三方们的移植部门的业务水平得到了立竿见影的提升，CAPCOM就是这么一位好同志。1992年移植的《街头霸王2》（8人街霸）的移植度之高令街霸的粉丝们兴奋不已，创下了街霸历史上最高的贩卖记录（288万份），之后推出的《快打旋风2》实现了双人同时游戏。《Q版沙罗曼蛇》、《音速之翼》等作品也成为SFC上非常优秀的移植作。到1996年，CAPCOM在SS、PS上推出《街霸ZERO2》的移植版的时候，居然没有忘记也制作SFC的版本，还为它专门搭载了特殊芯片，可见SFC的影响之大。



超级无敌RPG

移植作的兴盛使SFC享有了同MD分庭抗礼的机会，但是以家庭游戏路线为主的任天堂绝对不会只甘心于把其他平台的游戏搬到自己的桌子上。这就需要有更多的原创作品出现。其中，被我们称为“文字类游戏”的作品层出不穷，以RPG类游戏为最多。这是为什么呢？

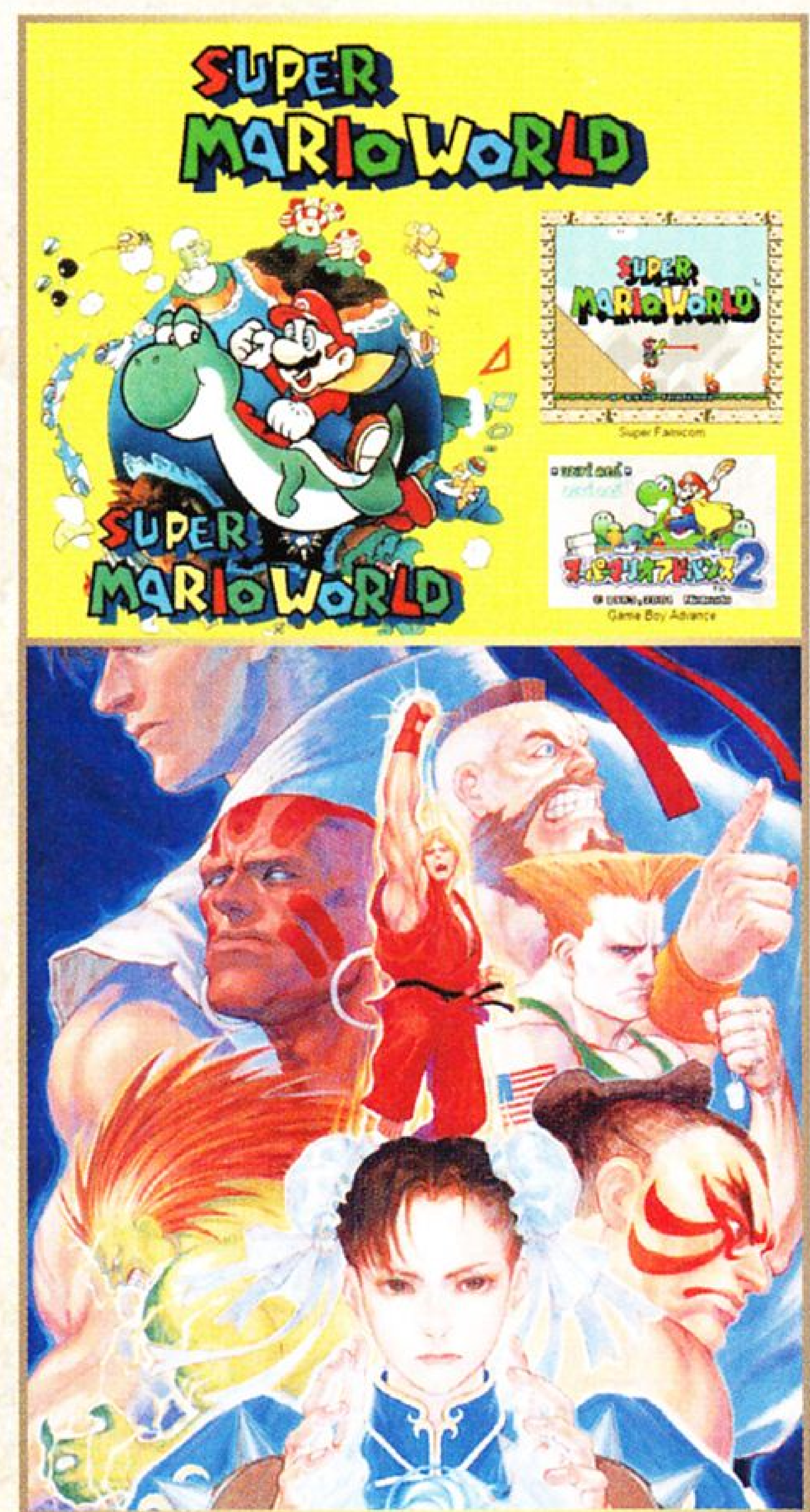
日本的游戏文化与欧美最大的不同，就是日本玩家更偏爱一些非动作和射击类型的游戏。其中角色扮演类的游戏占很大的比重。说来也很有意思，RPG类游戏本来也是西方人发明的，以《巫术》、《魔法门》和《创世纪》为代表。这些游戏最初诞生的时候，系统复杂艰深，难度高得令人望而却步。不过还好，这种游戏经日本人改良之后，界面部分变得浅显易懂，操作与地图移动也简化了很多。到了80年代末，日式RPG已经分成了以DQ为代表的“勇者派”和以FF、伊苏等作品为代表的“反勇者派”。此外任天堂在最初制作《赛尔达传说》的时候，也将其定位为RPG游戏，但是这个系列随着发展逐渐转向偏动作类的角色扮演，与FF、DQ这些回合制的RPG截然不同。

与此同时，以战棋为基本特征的S-RPG也逐渐开始发展起来。从FC时代开始兴盛的火纹和机战两个系列是当时玩家群体人数最多的战棋游戏（貌似现在也是）。这类游戏结合了RPG的故事情节和SLG的战略性，受到相当数量玩家的支持。

RPG游戏是随着任天堂的FC一起发展的。从1986年DQ和赛尔达在FC登场开始，经过几年的发展，日本的RPG游戏已经进化到相当成熟的地步，创造了大量的玩家群。与之相比，欧美的RPG则仍然属于小众类型，逐渐被日益发展的枪车球类游戏掩没。RPG能够在日本大流行，与日本玩家的性格有着很大的关系。日本人喜欢慢慢地钻研，他们不像欧美玩家一样喜欢粗犷的美工人设、短暂而刺激的通关体验和“老糙猛”的爽快。他们追求细腻、柔和的美感，以及靠点滴积累获得的成就。这些东西都可以在RPG里找到，所以现在提到日本游戏，总是和RPG分不开。

文字游戏的魅力对于日本玩家来说是如此不可抗拒，这一点就连一向标榜街机移植爽快风格的世嘉都无法否认。因此我们看到世嘉在自己的主机上开发了诸多此类作品，从正统RPG（梦幻之星）到战棋（光明力量）、A-RPG（光之继承者）一应俱全。SEGA在开发RPG的时候，其态度比起制作街机游戏丝毫不差，这也是它的游戏颇受玩家们欢迎的原因之一。

任天堂帝国随着SFC主机的再次制霸，从兴盛走向了辉煌。在它的背后，有一个坚定的支持者。也许现在的人们看来，它和任天堂合作是一件很不可思议的事情，但是在1993年之前，任天堂与其结盟的确是事实。在SFC发售3年之后，随着它们之间盟约的破裂，一个新的时代即将浮出水面。没错，这个盟友就是我们熟悉的——It’s a SONY。



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

元旦即将到来，不比圣诞，实实在在的假期让大家充满了期待，但这光景又正值游戏发售的淡季，所以这期间能推荐给大家的游戏不多，火上浇油的是鉴定无双系列是否要一根筋走到底透支金字招牌的《战国无双3Z》（PS3）也延期发售了，不过就像前一段时间并不能称为大作却成为黑马的《迈克尔杰克逊 梦幻体验》（Wii）一样，还是有几款游戏会引起大家的兴趣，就在之后的文字里一一为大家介绍。

XB360 XBOX360

2010年12月			
16日	最终幻想13国际版	RPG	SQUARE ENIX
16日	高达无双3	ACT	NBGI
16日	十项全能：自由运动	SPG	HUDSON
22日	电脑战机Force	STG	SEGA
2011年1月			
13日	阿尔卡纳之心3	ACT	Arc System Works
13日	007：血石	ACT	SQUARE ENIX
20日	魔人：帝国陨落	ACT	NBGI
27日	心灵骇客	STG	SQUARE ENIX
27日	少女射击	STG	ALCHEMIST
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
2011年2月			
17日	漫画英雄VS卡普空3	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
24日	偶像大师2	SLG	NBGI
未 定			
未定	NBA11	SPG	EA
未定	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

NDS Nintendo Dual Screen

2010年12月			
16日	非常运动101	SPG	STARFISH
16日	★闪电十一人3：奥加版	RPG	LEVEL5
16日	时尚纸娃娃DS2	ETC	SEGA
2011年1月			
6日	★沙迦3：时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
20日	我爱僵尸	ACT	CHUNSOFT
20日	怪兽克星	ACT	NBGI
27日	天降之物：梦幻季节	AVG	角川书店
27日	涂鸦冒险家	ETC	KONAMI
2011年2月			
3日	★逆转检事2	AVG	CAPCOM
3日	龙珠改：究极武斗传	FTG	NBGI
10日	电击学园RPG：女神的十字架特别版	ARPG	ASCII
未 定			
未定	薄樱鬼：随想录	AVG	NBGI
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	卡比	未知	NINTENDO
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO



年末商战第一波

——“圣诞节攻势”

不管是游戏发售的数量还是游戏的可玩性，从“三国”年末商战圣诞节之役的交手情况来看，索尼都占据了相当优势，大作比拼方面《第三次生日》（PSP）VS《闪电十一人3》（NDS）不能完胜对方也至少能打个平手，而索尼方面在圣诞节之役显然进行了详细的分析和系统的准备。圣诞节至年末左右正是日本养老金的发放期，虽说如此，消费的主力军却是青少年，圣诞和新年之际，他们会从手头宽裕的长辈那里得到相当数量的红包，而索尼方面有针对性的亮剑就是推出大量动画改编（+耽美）作：《海猫鸣泣之时》（PS3）、《蔷薇树下蔷薇花开》（PSP）、《咎狗之血：携带版》（PSP）、《幸运星：陵樱学园》（PSP），借助低廉的制作费用和很轻易就能引起共鸣的CG动画，在动画热播之际一定会让动漫少年产生免疫不能之效；而动画改编作的第二波攻势也已箭在弦上（1月发售）《魔法禁书目录》（PSP）、《我的妹妹不可能这么可爱》（PSP），相对比，NDS的《薄樱鬼：随想录》发售却还是遥遥无期，在失去了技术和创新竞争力的日本，动画改编作现已正式成为“日本特色”游戏的顶梁柱之一，在没有技术优势的现在，文化就成为日本最大的优势。

PSP Playstation Portable

2010年12月			
16日	皇冠之泪外传：阿瓦隆之谜携带版	SRPG	AQUAPLUS
16日	侦探歌剧：少女福尔摩斯	AVG	BUSHIROAD
16日	光明之心	ARPG	SEGA
16日	锻冶师：双翼	AVG	IDEA FACTORY
22日	遥远的时空中4：爱藏版	AVG	KOEI TECMO
22日	77：超越银河	AVG	GN SOFTWARE
22日	★第三次生日	STG	SQUARE ENIX
22日	蔷薇树下蔷薇花开	AVG	QUINROSE
23日	咎狗之血：携带版	AVG	角川GAMES
23日	幸运星：陵樱学园	AVG	BROCCOLI
23日	1/AKB48和偶像谈恋爱	AVG	NBGI
23日	歌之王子殿下：绝妙的咏叹调	AVG	BROCCOLI
2011年1月			
13日	王牌机师：携带版	ACT	NBGI
20日	维纳斯与布雷斯	SRPG	NBGI
20日	王国之心：梦中降生 最终混合版	ARPG	SQUARE ENIX
27日	喧哗番长5：汉之法则	ACT	SPIKE
27日	魔法禁书目录	FTG	ASCII
27日	我的妹妹不可能这么可爱	AVG	NBGI
27日	战场的女武神3	SRPG	SEGA
27日	混沌之脑：LOVE CHUCHU携带版	AVG	5PB
2011年2月			
3日	白骑士物语携带版：道格玛战争	RPG	SCEI
3日	薇欧蕾特的工作室：格拉姆纳特的炼金术士2	RPG	GUST
3日	超时空要塞：三角边境	ACT	NBGI
3日	死亡联接携带版	AVG	IDEA FACTORY
17日	DJ MAX携带版	MUG	CYBERFRONT
10日	★勇者30秒第二部	RPG	MMV
24日	遥远的时空中5	AVG	KOEI
24日	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店
24日	梦幻之星携带版：无限	ARPG	SEGA
24日	SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
未 定			
未定	浪客剑心：明治剑客浪漫谭-再闪	RPG	NBGI
未定	御姐玫瑰特别版	ACT	D3P
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10

Wii W-i-i

2010年12月			
9日	卡拉OKJOYSOUND	MUG	HUDSON
9日	瘦身聚会	SPG	NBGI
16日	吃豆人	ETC	NBGI
23日	减肥辣妈	SPG	IE INSTITUTE
2011年1月			
27日	最后的故事	RPG	NINTENDO
2011年2月			
10日	★战国无双3猛将传	ACT	KOEI
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
24日	SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
未 定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX

PS3 PlaysSation3

2010年12月			
16日	海猫鸣泣之时	AVG	ALCHEMIST
16日	恶魔城：暗黑主宰	ACT	KONAMI
16日	高达无双3	ACT	NBGI
22日	信长野望online：新星之章	SLG	KOEI
23日	无限回廊2（光与影之箱）	PUZ	SCEI
2011年1月			
13日	阿尔卡纳之心3	ACT	Arc System Works
13日	007：血石	ACT	SQUARE ENIX
18日	小小大星球2（美版）	ACT	SCEI
20日	魔人：失落的王国	ACT	NBGI
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
27日	心灵骇客	STG	SQUARE ENIX
27日	巫术	AVG	ACQUIRE
2011年2月			
10日	★战国无双3Z	ACT	KOEI
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3（日版）	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
24日	魔界战记4	SRPG	日本一
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
未 定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

3DS 3-D-S

2011年春			
春	超级街霸4 3D	FTG	CAPCOM
春	战国无双3D	ACT	KOEI
春	超级猴子球	ACT	SEGA
春	任天狗+猫	SLG	NINTENDO
春	塞尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
春	穿越迷路系列	RAC	HUDSON
春	山脊赛车3D	RAC	NBGI
春	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
春	幽灵战队	SLG	UBISOFT
春	分裂细胞	AVG	UBISOFT
春	车手3D	RAC	UBISOFT
春	立方忍者	ACT	AQ
春	可爱小狗3D	SLG	MTO
春	胜利十一人	SPG	KONAMI
春	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
春	新·光神话	RPG	NINTENDO
春	上海3D	PUZ	SUNSOFT
春	剑、魔法与学园3D×3D	RPG	ACQUIRE
春	死神鬼	未知	DWORKS
未 定			
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	高达	ACT	NBGI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX
未定	火影忍者疾风传	ACT	TAKARATOMY

广告伤大雅，所以和谐掉。话说这版的广告做互太差毫无艺术欣赏性，所以为了勿入眼帘，和谐是最好的办法。

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：游戏让我们失去了什么？

出题老师：花少

题目2：游戏续作更换制作人会怎样？

出题老师：小无

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：收获远远大于失去

游戏是毒药？哪个孙子说的？！游戏影响健康？哪位砖家讲的？！游戏让我们失去了什么？这是哪个……哪位读者大人问的？好吧，我承认，游戏的确让我失去了不少……钱，但仅此而已。以前的就不说了，目前的这一代主机和掌机我都收入了囊中，这笔开销就有1万多了，再加上各个主机的一些正版游戏，想想还真的很心痛。不过，游戏给我带来的恐怕更多。有道是快乐无价！而游戏给我带来的快乐实在太多了，的确不能用花费的金钱去衡量。现在无论什么爱好都会让人在获得的同时失去一些东西，但既然是爱好，对个人而言肯定收获要比失去多。所以，我认为游戏并没有让我失去重要的东西，就和吃饭一样，要想吃得好，多花点儿也是应该的。

作文题目：万里长城不是一代人建成的

先举个简单的例子，《街霸4》换了制作人，但质量丝毫没有受到影响。《恶魔猎人5》换了制作人，游戏还没发售就已经骂声一片。续作换不换制作人没关系，但制作的诚意和良好的创意不能没有。我承认每个制作人都有自己的风格，但总是一成不变的话也会让人产生审美疲劳。所以三上真司在制作《生化危机4》时大胆推翻以往的模式并获得了极大的成功。万里长城之所以著名，就是因为它气势磅礴且历史悠久，秦朝在建，明朝还在修，虽相距千年，但仍然是建筑史上的奇迹。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：男怕入错行女怕嫁错郎

因为喜欢游戏而进入游戏杂志工作，目前是在职人员中年龄最大的，我的前辈们一个个黯然离去的时候，当时的我和现在这些年轻的编辑们一样，拥有可以熬夜好几天的身体，抱着振兴这纸媒的傻不拉几的决心，就在我日以继夜以为自己正朝着梦想迈进的时候，我渐渐忘记了游戏带给我的乐趣，写文章的时候强加上一些绚丽的标题、千方百计夸大游戏的魅力……在为了保证顺利截稿的情况下，我放弃了一些以前拥有的诚实品德，我的作法使我越来越像一个想方设法让人对这个商品感兴趣的推销员……我经常产生幻想、也一度沉迷网游，在前进的路上我感到无助，不管你干哪一行都会有这种情况，环境所致吧，这也许就是游戏让我失去的。

作文题目：续作就是续作

换了原制作人的续作只有两种未来，一个是超越、另一个是变渣，但是内个续作的接任者则多半不会如此轻松，反之还会背负着巨大的精神压力；而为什么更换制作人也有很多种可能，制作人自然死亡不得不更换的情况少之又少，大部分公司不得已更换制作人都是因为其对薪金要求过高导致，投资方的想法是靠着前作的影响力和新人的努力，不一定会做的比你差啊。而新制作人一般情况下都会努力让续作朝着自己的方向去发展；续作到底怎样还要看团队，制作人只是其中一个环节。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：失去很多 但得到更多

游戏让我们失去什么？对我而言失去了很多尝试，比如身边的朋友周末会到处玩，我只是宅在家里玩我的游戏，对于周围的世界我知道的比别人要少一些，有时候对于别人来说很习以为常的事情我会感慨很久，但是这并不影响我对游戏的喜爱，因为游戏带给我的欢乐与感动是别人无法体会到的，有的人喜欢说什么动画游戏都是给小孩子的东西，我觉得说这话的人很可笑也很可悲……每个人有每个人的爱好，我的爱好就是游戏，而且我会一直爱下去，绝不后悔！

作文题目：学会辩证的看待问题

经常有人问我喜欢尤文图斯这些球员还是这个俱乐部？如果这些人都离开了你还会喜欢尤文吗？我不知道怎么回答，我是因为皮耶罗才喜欢的尤文，可是如果他退役了我就不喜欢这支俱乐部了吗？游戏也一样，其实我觉得一个游戏的灵魂是制作人赋予的，比如我喜欢的MGS，我觉得如果不是小岛秀夫那么即使叫做MGS也只不过是个躯壳而已，所以我不喜欢游戏续作变更制作人，但现在业界总在发生这类事情，我们只能试着去接受。不过事情并没有那么糟糕，新的制作人可以带来新的感受，如果你不爽他占用了你喜欢的游戏名字，那么就把这游戏当作一款新游戏来对待，何必搞得自己那么郁闷？也许你还可以在游戏中找到之前没有的乐趣。

考生姓名：赤银　烤号：dPTX4869　学校：特务支援课

密封线外吐槽你就输了

作文题目：不失去些什么的话便什么也得不到

游戏令我们失去了什么呢？好吧，首先是钱。玩游戏不能没有钱，首先游戏设备需要钱，游戏设备用电需要钱，很多时候买游戏也需要或多或少的钱。不失去些钱我们不可能实现游戏。其次，是时间。只要你活着时间就在流逝，而将生命使用在游戏上是否就代表因为游戏而失去了做其他事情的时间呢。我想是的。

但是仔细想一想，干什么事情不需要钱和时间呢？其实只要活着就需要钱，只要活着就会流逝时间。我们只是把用在其他的事情上的钱和时间用在游戏上获得了欢乐，仅此而已。为了游戏，为了活着，我们必须失去些什么。那么就让我们一边游戏，一边高兴地失去吧。

作文题目：天下没有不散的筵席

难道我喜欢吃鸡蛋，还要要求必须蛋是同一只鸡下的吗？这也不可能，鸡也总有死的那一天，没有人会伺候你一辈子的。其实，谁能保证负责每一个续作的每一个人，都能和前作相同呢？随便换一个程序员也是换，换一个制作人就不是换了吗？在我看来，每个游戏都是一个独立的个体。而续作不过是题材、世界观相似，内容有联系的另一个游戏而已。而评价游戏的好坏在于的是它的质量、是否符合我的口味，而不是谁做的。

考生姓名：肥皂　烤号：:16:12,17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：收之桑榆

游戏会让我们失去什么吗？依我来看，最主要的决定因素恐怕还是要看个人了。在大部分人的传统观念里，都视电视游戏为洪水猛兽，大有谈游戏而色变之感，恐避之还不及。但如若有人问我最大的爱好是什么，我还依然会毫不避讳的告诉他是电视游戏。只要你自己有个成熟的计划安排，那么游戏根本不会对你的正常生活和学习造成任何影响。其实玩游戏跟很多年轻人喜欢桌游、去游乐场一样，都是一个人再也正常不过的日常爱好。不过是玩游戏还是被游戏玩，最后还得看你自己有没有足够的智慧了。

作文题目：铁打的营盘，流水的兵

当然，我这里所指的"营盘"就是指游戏公司了（"铁打"这个定语只是习惯性说法而已，眼下的诸多游戏公司经营稍有不慎即会满盘皆输），而流水的兵则指游戏制作人。俗话说，"人往高处走，水往低处流"，无论是游戏制作人的业界内部跳槽还是他们功成名就后自己单干，在如今的商业社会里早已司空见惯。目前大家所熟知的几个名系列里，又有哪几作从诞生至今都没更换过制作人呢？所以在我看来，续作换不换制作人都无所谓，关键是制作人不能拿大家都已经认可过的前作金字招牌来开玩笑，只要本着这条最起码的制作态度就足够了。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年1月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

蝙蝠侠 阿卡汉姆城(PS3/XBOX360) 二进制领域(PS3/XBOX360) 子弹风暴(PS3/XBOX360) 颜料宝贝2(PS3/XBOX360/Wii/NDS) 漫画英雄VS. 卡普空3(PS3/XBOX360) 极限竞速 4(XBOX360) 真人快打(PS3/XBOX360) 洞穴2(PS3/XBOX360) 抵抗3(PS3) 雷神托尔(PS3/XBOX360) 神秘海域3 德雷克的骗局(PS3)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《双重国度 漆黑的魔法士》结印吧，魔法阵
《高达无双3》一机当千

●经典欣赏

《马里奥一代极限低分通关》

●比赛收录

《胜利十一人2011》比赛纪念MV

●特别收录（光盘内附赠内容）

《双重国度 漆黑的魔法士》全音乐
《双重国度 漆黑的魔法士》NDS童话游戏
《风来的西林5》NDS迷宫游戏
《粉彩铃音 Continue》PSP游戏
等精彩内容（详情请见光盘内）



20Min 《子弹风暴》演绎终极杀戮 《抵抗3》殊死一搏

《子弹风暴》游戏运用虚幻引擎3科技打造，结合特殊射击系统，主要描述Decd Echo 成员Grayson Hunt 与Ishi Sato 身处在一个遭到废弃的星球中，他们被成群的突变体与食人生物所包围，他们必须在这个星球上存活下来，并且向送他们来到这里的人来复仇。《抵抗》系列是由SCE旗下知名工作室Insomniac为PS3量身打造的第一人称射击游戏，前两作在PS3都有不错的成绩，此次为大家带来的是《抵抗3》的预告片，该预告片有真人部分和游戏部分，为我们展示了主人公抵抗外星人的场景，爆炸效果十分突出！游戏将于2011年6月份发售，让我们共同期待吧！



10Min 《双重国 漆黑的魔法士》结印吧，魔法阵 《高达无双3》一机当千

《双重国度：漆黑的魔法士》是由动画大师宫崎骏所率领的吉卜力工作室担任动画制作，知名音乐家久石让担任配乐，拥有豪华的声优阵容的奇幻作品。游戏具有融合游戏软件与实体书本的独特玩法，随着游戏的进程，主角需要修炼各种魔法，玩家可以边玩游戏边查阅指南书，体验魔法师修行般的乐趣。《高达无双3》由KOEI TECMO《无双》系列ω-Force团队担任开发，是结合经典科幻动画《高达》题材与知名动作游戏《无双》架构的战略动作游戏系列的最新作，在承袭前作经典要素的同时还追加了新要素与强化演算法,游戏整体素质势必会更上一层楼！

15Min 《马里奥一代低分通关》经典视频欣赏

在你的童年记忆里，是否有一个蹦跳、顶蘑菇的小人已经被遗忘？如果你想起了他，你定然会对他有一种特殊的感情，那就是马里奥。马里奥靠着超群的运动力与勇气，向强大的敌人发起攻击。而在本期的《电击收藏》里特别收录了《马里奥一代极限低分通关》的经典视频，供各位收藏。各位玩家们可以再次感受马里奥真正的魅力所在啦！



10Min 《双重国度》游戏全面奉送

说到《双重国度 漆黑的魔法士》的音乐制作人，大家一定很熟悉，那就是知名音乐人久石让。在本期不仅有本作的点评影像，还为大家收录了全部36首的游戏音乐。另外，我们还赠送此游戏，以方便各位更好的游玩。各位玩家在玩游戏的同时不要忘了参考杂志中宇多田为大家带来的攻略，为了这些攻略，宇多田可是好几宿都没睡呢！



10Min 《胜利十一人2011》比赛纪念MV

由《电子游戏软件》与Panasonic Center Beijing联合举办的《胜利十一人 2011》比赛于12月5日圆满结束了，这也是由我们所举办的第二场大型游戏比赛。此次比赛的现场气氛十分火爆，能看到在场所有观众的笑容是我们的最大心愿。各位参赛选手更是完全融入到了比赛的氛围中，为我们呈现了真正的高手对决。相信不管比赛的结果如何，大家都能从中有所收获。这不仅仅是一场比赛，更是各位玩家们之间友好的聚会与交流。此次为了让未参加比赛的玩家们也能同样感受到现场比赛的氛围，我们特别送出了此次比赛的纪念MV，供各位欣赏和收藏。在以后的日子里，我们还会举办更多类似的活动,请大家继续关注我们！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

